PlayStation®
MAGAZINE
NUMÉRO 37 • DÉCEMBRE 1999

ACE COMBAT 3
LE DERNIER COMBAT

11 DEMOS
A DÉGUSTER ENTRE SAUMON ET FOIE GRAS

FIFA 2000 (JOUABLE)

JADE COCOON (JOUABLE)

METAL GEAR MISSIONS SPÉCIALES (JOUABLE)

NBA BASKETBALL 2000 (JOUABLE)

GRAN TURISMO 2 (JOUABLE)

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING (JOUABLE)

RAINBOW SIX (JOUABLE)

SLED STORM (JOUABLE)

SOUL REAVER (JOUABLE)

TOMB RAIDER 4 (VIDÉO)

GRAN TURISMO 2 (VIDÉO)

T 6856 - 37 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 37 • DÉCEMBRE 1999 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH

Même les accessoires V-Rally 2* sont réservés aux plus rapides.

MANETTE DUAL FORCE
Augmentez le réalisme et la jouabilité de vos jeux.

VOLANT DUAL FORCE ET PEDALES ANALOGIQUES
Le volant génère des vibrations qui vous permettent d'avoir de vraies sensations de conduite.

MANETTE EVOLUTION DUAL FORCE
Manette sensible au mouvement. Inclinez votre manette à droite ou à gauche et votre véhicule répondra aux mouvements de vos mains.

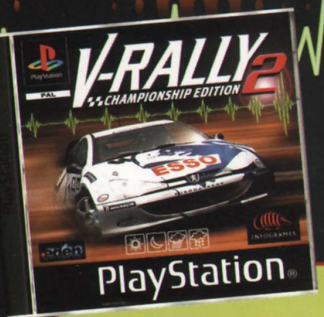
CARTE MEMOIRE 1Mb
Contient 15 blocs de mémoire pour votre Playstation.

© 1999 Infogrames - et Playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. PIMENT

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

*Compatibles avec tous les jeux Playstation™

ACCESSOIRES SÉRIE LIMITÉE



"Le meilleur de sa catégorie... Une pure merveille"
9/10 Playstation Magazine

INFOGRAMES DISTRIBUTION

CERTAINS CONDUISENT... APPRENEZ A PILOTER.

Feedback

Ce mois-ci, place au sport, au sang, à la sueur et à la bonne humeur, aux termes barbares et aux mathématiques appliquées. La rubrique Feedback devient en partie guide d'achat : vous manquez visiblement d'idées de cadeaux et vous n'avez pas hésité à solliciter notre avis dans diverses catégories de produits. Mais voilà : avec les sorties de jeux retardées, on marcherait presque sur des épines de sapin. Aïe ! Assez logique, finalement, vu l'époque…

Match au sommet

Q *Salut à tous ! Dans le test de FIFA 2000 (PlayStation Mag. n°35), on a l'impression que ce jeu vous a déçus ! Alors dites-moi quel est le meilleur jeu de foot entre FIFA 2000 et ISS Pro Evolution ? Je vous remercie d'avance.*

Florian S., de Pierrelatte (26)

ISS contre FIFA : 1-0

R On dit qu'il ne faut pas changer une formule qui gagne. Et, en matière de simulations de foot, on serait tenté d'ajouter : chacun sa formule. Ainsi, les habitués de FIFA ne seront pas déçus, ceux d'ISS non plus, à condition de rester fidèles ! Si l'hésitation se fait sentir malgré tout, pour les novices, en matière de choix, voilà quelques conseils. Dans ISS, place au réalisme pur et dur, et à une précision des attitudes encore jamais égalée dans le genre. Les détails des mouvements du joueur vous étonneront pas leur vraisemblance et, avec eux, la palette des coups de tout footbaleux digne de ce nom. Un réalisme qui se fait également sentir dans la logique du match : un but se marque avec intelligence et tactique, et il ne suffit pas « simplement » de shooter pour que ça rentre. C'est justement le petit défaut que l'on reproche à la série des FIFA et le dernier rejeton n'échappe pas à la règle : un but est rapidement marqué et l'on se retrouve bien vite à des scores de 15 à 18. FIFA est sans doute le jeu qui fait aimer aux Américains le « soccer » : plus il y a de buts, plus le jeu est captivant, selon eux. Mais ce qu'il marque au score, le jeu le perd en réalisme. Dans la simulation de Konami, ce même score est possible que si vous jouez contre un manchot. Maintenant, si vous voulez profiter des licences officielles, de dizaines de modes de jeu, de centaines d'équipes et d'une accessibilité à toute épreuve, vous aurez tout intérêt à vous pencher du côté de FIFA. Avec lui, l'aspect jeu d'arcade ressort aux dépens de la simulation pure. Pour nous, il n'y a pas photo : ISS Evolution est le meilleur jeu de foot jamais créé sur PlayStation. C'est aussi celui qui ne sortira qu'après Noël, laissant la place à FIFA 2000 et Le Monde des Bleus, au pied du sapin. Joyeux Noël quand même.

Un hors série en appelle un autre

Q *Je suis un fana de votre magazine (j'ai tous les numéros) et étant aussi un très grand fan de la série des Final Fantasy (notamment FFVIII), j'ai fait et refait la superbe démo vendue avec le hors série spécialement dédié au jeu et sa saga. J'aimerais savoir si vous avez l'intention de sortir une soluce complète de FFVIII et à quel moment. Et pouvez-vous m'indiquer où sont vendus les objets concernant FFVIII et surtout les vêtements de Squall Leonarth. Merci d'avance pour vos réponses.*

Nico, alias Clad Strife.

Q *Dans votre dernier hors série spécial Final Fantasy VIII, j'ai vu que FFIV, FFV et FFVI se vendaient au Japon. J'aimerais vous poser une question : est-ce que Final Fantasy Collection sortira en France ?*

Bertrand Nitschelm, de St-Albain (71)

Final Fantasy : une série limitée ?

R Pour une fin d'année en beauté (qui a dit fin du monde ?), il faudra posséder l'équipement complet. Autrement dit, le jeu FFVIII et la soluce. Vous la trouverez dans notre tout dernier hors série spécial… soluces ! En fait, il s'agira plus d'une aide de jeu que d'une soluce complète à proprement parler. D'autres dépiautages de jeux en règle suivront, tels que ceux de Dino Crisis, X-Files, Tarzan ou encore Metal Gear Special Mission, sachant que le numéro sortira au début du mois de décembre. L'équipement du fan ne serait pas complet sans les quelques accessoires dont nous parlions dans le numéro consacré à FFVIII. Vous ne les dégoterez qu'en cherchant comme un forcené : une fois encore, le territoire nippon est l'exclusif distributeur à ces heures. Autrement dit, vous aurez des chances (faibles ?) de les trouver en import dans l'Hexagone. D'autant que le coffret FF Collection est édité en série limitée et en langue japonaise, qui plus est (pour un jeu de rôle, ce n'est pas forcément l'idéal). Mais pour le fan pur et dur, c'est certain, la pilule est dure à avaler (allez, encore un grand verre d'eau). Quant aux objets de toutes les convoitises, ce sont eux aussi des fruits trouvés lors de notre visite (professionnelle, précisons) sur la presqu'île nippone. Allez, ne pleurez pas, ils rempliront sans doute les vitrines des spécialistes de l'import. Attention aux prix ! Et à la compatibilité !

Les mathématiques, c'est fantastique !

Bonjour à la vénérable équipe. Une question me brûle les lèvres, depuis bientôt deux ans, depuis que je vous lis avec un immense plaisir. En effet, dans la rubrique « Travelling », je ne comprends pas à quoi correspond la note globale que vous donnez, car si je prends les 6 notes détaillées, que je les additionne et qu'enfin, je divise le total par 6, parfois, cette fâcheuse note globale n'est pas exacte. Exemple, dans le PS n°34 : X-Files, total 43, divisé par 6 = 6 ??? (note globale). Merci de m'apporter une réponse sur votre système de calcul, et si c'est moi qui n'ai rien compris, alors promis, je retourne à l'école primaire. Bonne continuation à toutes et à tous. Bien amicalement et cordialement.

Erick Gervais, un cadre de 38 ans, Plan de la Tour (83)

Notre calculette serait défaillante ? Ou bien nous ne faisons pas la moyenne de notes en « virgule flottante » (logique, pour la console qui nous intéresse !). Non, en fait, notre manipulation est beaucoup plus compliquée qu'une simple division qui viserait à obtenir une moyenne. En fait, on commence par prendre deux notes, qu'on additionne et dont on établit la racine cubique. On calcule la coordonnée vectorielle de deux autres notes et l'on multiplie les notes restantes par Pi. Cela étant, on valide l'ensemble selon le théorème de Pythagore et on entre le tout dans la mémoire d'un ordinateur attardé qui a mal supporté le passage à l'an 1999. Enfin, la note finale apparaît d'un clic de souris sur la coordonnée 15/5. Alors cher cadre de 38 ans, ne vous découragez pas. Ça n'a rien de honteux de redoubler son CE1 à 30 ans d'intervalle. Mais avant, méditez ces quelques lignes : le terme de « note globale » est un rien ambigu, c'est vrai. Il s'agit, en fait, de l'appellation sous laquelle nous mettons la note estimée par le testeur qui a fait le test (ce qui paraît logique), les autres notes étant réservées à des détails plus intimes du jeu (technique, durée de vie, etc.). Dans la mesure du possible, les testeurs s'appliquent sur des genres dont ils sont plutôt friands. De la même façon, certains titres assez « marginaux » seront confiés à des « spécialistes » en la matière. Exemple : la qualité d'un jeu comme Stunt Copter ne peut s'évaluer sans quelques connaissances (au minimum) de modélisme. Seul un connaisseur en pilotage d'hélicoptère pourra en apprécier la « substantifique moelle » - entendez par là ses forces, ses faiblesses - et mettre une note en conséquence. Des qualités qu'une moyenne classique ne refléterait pas forcément. Un jeu peut être techniquement parfait et profondément ennuyeux...

Copier n'est pas jouer

Salut à tous. Je vous écris pour savoir si on a le droit de copier ses propres jeux. Je sais, ça a l'air idiot, mais à chaque fois que je change de jeu sur ma console, je raye progressivement le CD, c'est pour cela que je pense à les graver. Au moins, je pourrai rayer la copie sans détériorer l'original. Aussi, en quoi est-ce illégal d'avoir des jeux au format NTSC ? Existe-t-il des sites où l'on pourrait télécharger des musiques de jeux vidéo ? Je voulais aussi savoir si vous aviez une adresse e-mail pour cette rubrique. Merci d'avance.

Psychopad (30)

Entre le Net et le pas net...

C'est un problème sur lequel nous sommes déjà revenus : la copie de CD-Rom en tout genre est illégale. Point à la ligne. Reste l'argument de la copie de sauvegarde. Toutefois, sur PlayStation, il faut, pour lire ces disques, tout comme les originaux NTSC (en provenance des Etats-Unis ou du Japon) faire modifier sa PlayStation. Là encore, on frise l'illégalité. Concernant le piratage, je vous renvoie à notre rubrique Planète Rushes pour voir l'étendue des dégâts. Comme tout le monde ne cherche pas à voir le dernier Star Wars en cassette vidéo pirate, pourquoi tout le monde voudrait-il copier ses jeux ? Partant de là, on ne paiera plus ses impôts, ni ses factures ni rien du tout parce que, notre argent, on compte bien le garder pour... enfin pour... ben pour rien puisqu'on ne paie rien. Logique. Voilà donc la solution pour vivre oisif et tranquille. Quant aux musiques des jeux, idem : il y a des lois qui régissent la propriété intellectuelle. Rebelote ! La mafia doit aussi très bien vivre mais elle vit dans l'illégalité. Le fond du problème est très certainement philosophique et nous n'aurons ici ni la prétention ni le temps de disserter à ce sujet. Mais on ne peut pas innocemment s'interroger sur la face légale du piratage ? Là naitrait un paradoxe. Malgré tout, voilà la bonne nouvelle du mois : la rubrique Feedback (celle que vous avez sous les yeux, pour ceux qui ne suivent pas) a désormais son adresse mail ! Envoyez dès maintenant vos questions, requêtes, plaintes, anecdotes, etc., à l'adresse suivante : sjensen@hfp.fr Bien sûr, le courrier papier continuera d'avoir une place de choix, PlayStation Mag. ne fait qu'élargir sa boîte aux lettres !

Une amatrix de jeux de tir

Salut à vous. Si l'éclipse pour vous s'est ressentie sur le nombre de lettres reçues il y a deux mois, ce serait bel et bien la fin du monde si vous ne répondiez pas à ma missive ! Sortant tout droit de la micro caste des femelles complètement fondues de PlayStation, véritable amazone en manque de défouloirs vidéo-ludiques, j'ai envie de tirer ! Entendez juste par là l'envie de m'éclater à shooter tout ce qui bouge à l'écran, à l'aide d'un bon gros « gun », comme dans les salles d'arcade ! Or, que choisir comme pistolet ? Sont-ils tous compatibles avec l'ensemble des jeux existants ? Tous aussi précis ? Fiables ? Pas envie qu'il s'enraye devant l'ennemi... C'est que je joue ma vie, moi ! Mais la véritable question est : qu'existe-t-il réellement comme jeux en phase avec ce genre de pétoires ? Et, surtout, pourquoi n'avoir jamais calibré (merci...) un article complet sur le sujet, qui reste malheureusement bien trop souvent hors cible (encore merci...) de l'actualité du jeu vidéo.

Maud Lara Gun... une nana comme qui dirait canon ! ! !

(NDLR : n'hésite pas à nous envoyer ta photo qu'on puisse juger sur pièce) de Fontenay-aux-roses (92)

On voit un truc qui bouge, on tire...

Il est interdit de tirer quand on met la vie d'autrui en péril. Autrement dit, on ne peut le faire qu'en s'exerçant dans les salles d'arcade ou dans son chez-soi. Dans ce dernier cas, l'achat du fameux pétoire « virtuel » s'impose, comme celui du jeu. Car, ça va de soi, l'un ne va pas sans l'autre. Et un titre phare s'impose sur PlayStation : Time Crisis, signé Namco, qui détient le monopole du genre, puisqu'il est aussi l'auteur de Point Blank, un jeu de tir un peu plus axé fantaisie. Midway avait tenté sa chance en son temps, avec Area 51, un soft peu enthousiasmant. Le genre est malheureusement peu exploité et les amateurs sont plutôt rares (que dire des amatrices ?). Il connaît un succès surtout retentissant dans les salles d'arcade. De la même façon, les flingues sortent avec une irrégularité toute Paco Rabienne. Sans doute la contrainte de se procurer le pistolet en rend certains frileux. Il faut dire que l'ensemble jeu + flingue peut atteindre la somme de 600 F. C'était le cas de Time Crisis, vendu, au moment de sa sortie, avec le pistolet le plus fiable et le plus précis connu à ce jour : le Gun-con 45. Aujourd'hui, le jeu est disponible en version Platinum mais sans le pistolet, et vous procurer le périphérique à part ne sera pas une mince affaire. Il vous en coûtera 300 F neuf, et sa compatibilité sera limitée aux seuls jeux signés Namco (la série des Point Blank comprise) ! Plusieurs constructeurs proposent d'autres modèles de type Light Gun (comme ce G-con), avec une compatibilité plus étendue : parmi eux, le Predator de Logic 3, utilisable avec Die Hard Trilogy, et l'Hyperblaster de Konami. Un nouveau modèle vient de sortir récemment, vendu avec un pédalier, pour la « modique » somme de 250 F environ : il s'agit du Panther V. L'utilité des pédales ? Eh bien, pour recharger ou se cacher furtivement derrière des éléments du décor. Le pistolet fonctionnera aussi avec Time Crisis 2, lorsque le jeu sortira... à l'aube de l'an 2000. Tous les titres cités se jouent aussi, évidemment, à la manette, mais cela reste un peu juste pour satisfaire ceux qui ont envie de se défouler à la pétoire. En espérant que ces derniers aient trouvé, dans ces quelques lignes, un petit guide pour viser dans le mille à l'achat (merci, merci).

C'est toujours agréable de se descendre un petit ver entre amis.

"Un soft multijoueur ultra-fendard, facile d'accès et à la durée de vie illimitée."

Joypad Star

HASBRO Interactive

Ubi Soft

TEAM17
MICROPROSE

La chaîne musicale
www.mcm.net

OÜI 102.3 FM

PC CD-ROM
PlayStation

© 1999 Hasbro Interactive. © 1999 Team 17. Tous droits réservés. Edité par Hasbro Interactive Inc. Développé par Team 17 Software Ltd. "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. ® marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation. • FICGB

Tous sur le ring

Q *Salut à toi, grand PS Mag. Je voudrais féliciter toute l'équipe pour ces 145 pages (environ) de bonheur. J'ai quelques questions à vous poser : 1) Quel est le meilleur jeu de boxe entre Knock Out Kings 2000 et Prince Naseem Boxing ? 2) Page 75 du numéro 35, la PS2 est-elle grandeur nature ? 3) Euh, y a pas de 3.* *Laurent Klein, de Lyon (69)*

S'il ne devait en rester qu'un...

R La boxe est à l'honneur ces temps-ci. Après une absence plutôt longuette du genre, il revient en force et en trois titres phares : Knock Out Kings 2000, Prince Naseem Boxing, mais aussi Ready 2 Rumble. Comparé à la série des Knock Out Kings, le titre de Codemasters semble privilégier l'arcade au réalisme. Dans cette optique, le gameplay risque d'être autrement plus dynamique et attrayant que celui de KO Kings, à ne pas conseiller aux débutants ou aux matraqueurs fous. Le titre de EA Sports et Ready 2 Rumble manquent toutefois singulièrement de punch (sans vouloir faire de mauvais jeux de mots), comparés au titre de Codemasters. Comme pour le foot, c'est le dernier arrivé qui aura droit aux honneurs. Prince Naseem Boxing devrait donc tenir la dragée haute à ses deux concurrents. Quant à choisir, un élément de réponse vous attend dans les Travellings de ce numéro. Pour revenir à la PlayStation 2 et à LA photo qui vous a tous fait saliver : oui, la console est aux dimensions réelles (à quelques millimètres près). Il suffisait, pour s'en rendre compte, de poser un CD ou une carte mémoire aux endroits clés (tiroir CD, port CM) et d'évaluer les proportions (on s'amuse comme on peut). Enfin, dommage pour la troisième question, il me restait un peu de place…

PlayStation Night Fever

Q *Salut à toute l'équipe de PlayStation Magazine. Je dois absolument vous remercier pour la joie que vous m'apportez chaque mois, avec votre magazine et votre CD de démos. Bien, après cette courte (mais nécessaire) introduction, je vais vous expliquer mon problème. Un ami m'a parlé d'un baladeur qui lit les musiques au format MP3. Il est également possible de stocker jusqu'à 3 heures de musique. Mais bon, jusque-là me direz-vous, il n'y a pas de problème. Cependant, un autre ami m'a parlé d'une sorte de carte, comme une Action Replay, nommée « MP3 Enhancer ». Il s'agirait d'une machine pouvant lire les musiques MP3 sur la PlayStation. Ma question est la suivante : existe-t-il vraiment un MP3 Enhancer et, si oui, où puis-je me le procurer ? Y aurait-il un moyen de transférer des musiques sur le baladeur par le biais de la Play, sans avoir recours à un PC ? Bonne continuation à tous et encore merci pour votre super magazine.*
Guillaume Fournier, 16 ans, Avranches (50)

Quand la Play décompresse

R Dis, c'est quoi le MP3 ? Le MP3 est un format de compression audio qui permet de réduire la taille de fichiers musicaux (comme ceux d'un CD audio, très gourmands en place). Il faut, en échange, utiliser une application spécifique pour lire les fichiers édités au format MP3 (la plus connue étant Winamp, pour PC). Réduire un fichier audio, c'est tout de même diviser jusqu'à 50 fois sa taille d'origine, non compressée et sans que cela n'altère de façon significative (et audible) la qualité sonore initiale. Ainsi, sur un seul CD normal (75 minutes), on pourra stocker facilement 10 heures d'enregistrement en MP3, soit presque 12 albums, de quoi faire vos propres compils avec très peu de place. Extrêmement pratique sauf que ce type de lecture s'adresse aux utilisateurs PC ou Mac. Les lecteurs portables de type MP3, eux, se chargeront de garder les données « musicales » en mémoire, toujours récupérées via l'ordinateur. Eh bien, la Play a su tirer son épingle du jeu. Un périphérique lui permettant de lire les CD écrits au format MP3 vient effectivement de voir le jour : le « MP3 Enhancer » (ou PSX-Amp). Il s'apparente à l'Action Replay, au sens où il reprend sa forme et se branche sur le même port console. Ainsi, les CD que vous aurez créés avec un utilitaire MP3 pourront être lus par le lecteur audio de la PlayStation ! Inutile d'espérer toutefois les récupérer sur un walkman classique. En revanche, rien ne vous empêche de relier votre console à votre chaîne hi-fi audio (voir Feedback n° 33) pour y passer la musique du CD et, au besoin, l'enregistrer. Au final, qualité sonore parfaite non garantie… Attention toutefois, il s'agit d'un accessoire non officiel.

Où nous écrire ?

sur le Net

Nouveau ! Le Feedback a son adresse mail : sjensen@hfp.fr

Jean-François Morisse : morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

C'est reparti pour un tour…

Q *Je voudrais avoir quelques renseignements sur le merveilleux Gran Turismo 2 : sa date de sortie et si les sauvegardes du premier Gran Turismo pourront servir pour le deuxième volet. Salut et merci d'avance.*
Franck, 15 ans, de St-Just (60)

Gran Déception

R A vos cartes mémoires ! Si vous avez déjà brillamment complété vos 24 épreuves de permis du premier Gran Turismo, alors vous pourrez les sauter allègrement pour vous occuper des… 40 suivantes, dans Gran Turismo 2 et ses 60 épreuves de permis ! Vos sauvegardes ne sont pas près de quitter votre Memory Card : elles sont là et pour longtemps… Et sans doute pour plus longtemps que prévu. Désolée de vous l'annoncer aussi sèchement, mais la sortie de Gran Turismo 2 a encore une fois été repoussée. J'en vois qui s'arrachent les cheveux mais, rassurez-vous, il paraît qu'à cette condition, vous aurez les yeux qui sortent des orbites, en voyant le peaufinage apporté par l'équipe de Polyphony Digital à son chef-d'œuvre. C'est une chose qui s'est vérifiée souvent : un jeu qui sort en retard ne peut être foncièrement mauvais… Quand on sait que GT2 est annoncé pour le premier semestre 2000 en Europe, on se dit que la ponctualité n'est pas un maître mot chez Polyphony Digital. On peut néanmoins sérieusement espérer voir arriver cette bombe pour début février 2000.

Est-il annoncé ?

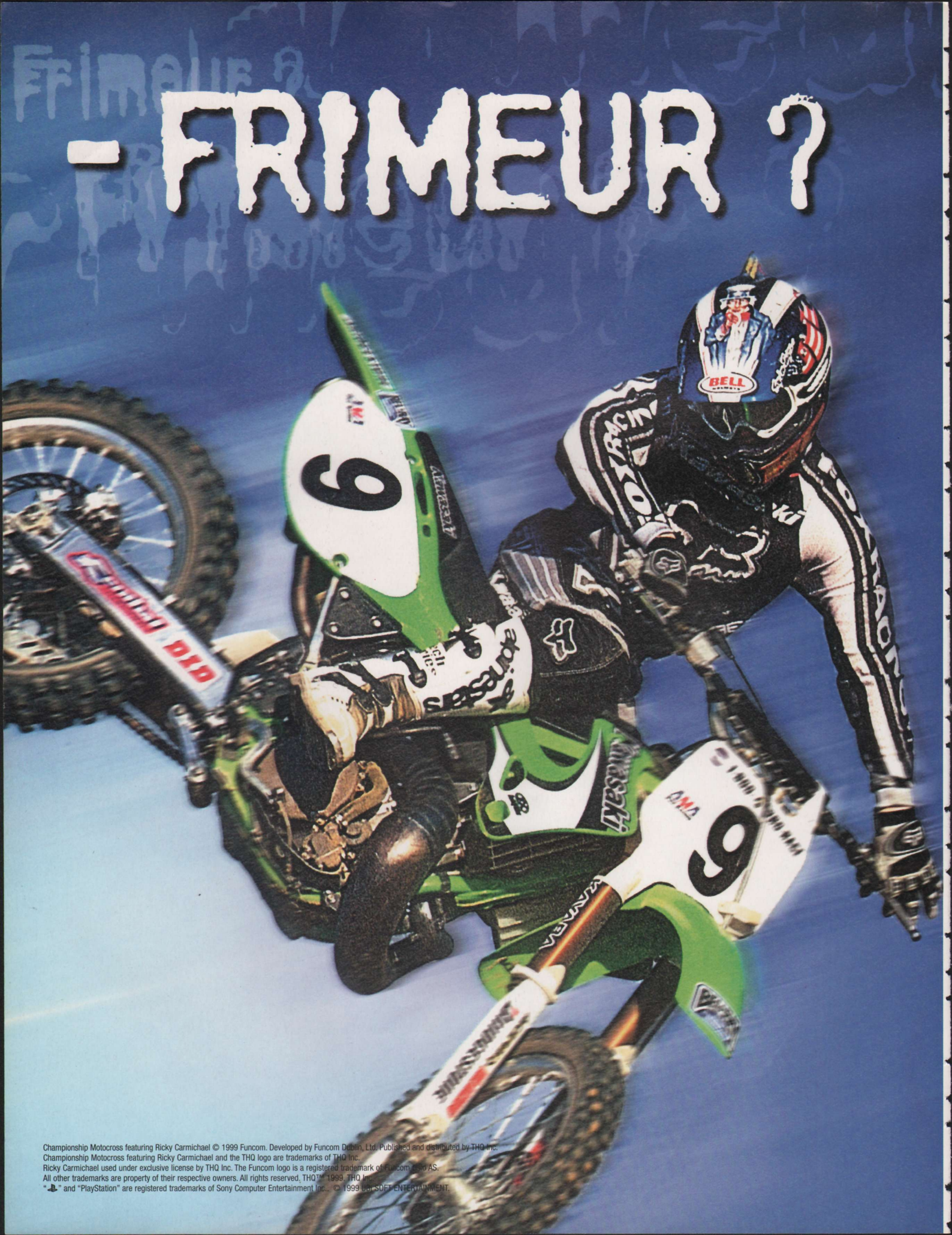
Les jeux se suivent et se ressemblent. Eidos nous offrira, dans quelques mois, « la » version intégrale de Soul Reaver, et l'équipe de Reflections prépare un nouvel épisode sur PlayStation, qui portera le nom singulier de Driver 2 (il manque sûrement les trois zéros). Le mieux, c'est que le 3e volet est déjà annoncé… Et sur quelle machine à votre avis ? Oui, oui, une machine à café, c'est cela…

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
LEGACY OF KAIN VERSION COMPLETE	CRYSTAL DYNAMICS	OUI	AUCUNE DATE
DRIVER 2	REFLECTIONS	OUI	AUCUNE DATE
COLIN MCRAE RALLY 2	CODEMASTERS	OUI	04/00
COOL BOARDERS 4	SONY CE	OUI	02/00

ON NE MEURT JAMAIS SUR PLAYSTATION

TOMORROW NEVER DIES (DEMAIN NE MEURT JAMAIS) Interactive Game (c) 1999 Danjaq, LLC et United Artists Corporation. James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'œil, ainsi que tous les autres éléments de propriété relatifs à James Bond (c) 1962-1999 Danjaq, LLC et United Artists Corporation. James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'œil, ainsi que toutes les marques commerciales relatives à James Bond TM Danjaq, LLC. Moteur de jeu Black Ops (c) 1999 Black Ops Entertainment, LLC. Code source du moteur de jeu des personnages (c) 1998 Killer Game. Moteur de jeu Killer Game personnages sous licence de Killer Game. La dénomination – BMW – le design de la calandre et le logo rond BMW sont des marques déposées détenues par Bayerische Motoren Werke AG. (c) 1999 BMW AG Munich, Allemagne. Playstation et le ⏏ sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Electronic Arts et le logo Electronic Arts logo sont des marques commerciales et/ou des marques déposées d'Electronic Arts inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Panasonic est une marque de Matsushita electric.

- FRIMEUR ?



Championship Motocross featuring Ricky Carmichael © 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and distributed by THQ Inc.
Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ Inc..
Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS.
All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved, THQ™ 1999. THQ Inc..
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.. © 1999 DEFSOFT ENTERTAINMENT.

-OUI.*

*mais seulement sur PlayStation.

Championship Motocross
featuring **Ricky Carmichael**

CMX
featuring Ricky Carmichael

La technologie RMD (Real Motocross Dynamics) pour un comportement des motos et des pilotes plus réalistes.
Toutes les grandes catégories de courses : SUPERCROSS, MOTOCROSS, ENDURO sur des circuits très techniques.
Incarnez Ricky Carmichael ou défiez-le !

www.championshipmotocross.com

PlayStation · Kawasaki · FOX · FUN COM www.funcom.com · THQ www.thq.com · www.ubisoft.fr INFOS, TRUCS & SOLUCES HOT LINE 08 36 68 46 32 2,23F/MIN. 3615 UBI SOFT · Ubi Soft ENTERTAINMENT

éditorial

Fin d'année : l'heure du bilan.

Début d'année : bonnes résolutions. Rétrospectivement cette année 1999 aura été chaotique. Entre les versions de jeux retardées qu'on ne compte plus par peur de se lasser, les mois où le jeu vidéo s'est fait inexistant, il reste ces moments de plaisir intense partagés sur les titres de Konami (éditeur numéro un en termes de qualité sur l'année), Naughty Dog, DreamWorks, Square, Crystal Dynamics, Reflection et Activision. Variété des genres et des styles. La PlayStation affirme son caractère hétéroclite. Une tendance qui devrait s'accentuer en 2000. A l'apogée de son histoire, la PlayStation devra inlassablement quêter les idées originales et partir à l'assaut de nouveaux territoires, de nouveaux genres. En attendant la PlayStation 2 qui arrivera sous nos latitudes cette même année 2000. Par obligation, la ou les PlayStation nous surprendront cette nouvelle année. Une bonne année en perspective donc, nécessairement.

J.-F. Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaires de rédaction Edwige Nicot, Cécile Lando.
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Xavier Brun, Julien Chièze, François Donatien, Sonia Jensen, Michaël Sarfati, Pi XX, Karine Nitkiewicz et Stéphane Hébert.

LA MAQUETTE

Directeur artistique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Yohan Meheu, Hervé Drouadène, Catherine Branchut et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante de publicité Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Illustration de la couverture Ace Combat 3 © Namco Ltd.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Steve Odic, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Sophie d'Alméras, Stéphanie Petit, Lize Ashford, Priscille Demoly, Grégory Delfosse, Anne-Karine Denoble.

Pour contacter la rédaction sjensen@hfp.fr

DIFFUSION CONTRÔLE
TITRES SPÉCIALISÉS
1998

Pour tourner à gauche, c'est simple. Il suffit de braquer à droite.

SMX50. Tous les grands Champions vous le diront : aujourd'hui, pour gagner, il faut savoir maîtriser l'art de la glisse, aller aussi vite sur le goudron des circuits que sur la terre des ovales. Et pour cela, une seule école, le Supermotard. Avec le SMX, vous allez être servis : cadre et moteur sont dérivés de la RMX50 mais les suspensions sont adaptées, les larges roues rayonnées peuvent accueillir de véritables pneus de piste tandis que les freins sont surdimensionnés. Bref, tout y est ! Et ce n'est pas Stéphane Chambon, Champion du Monde Supersport 1999 et multiple Champion de France Supermotard qui vous dira le contraire.

SUZUKI

Ride the winds of change*

Suzuki recommande ***Castrol***

* Roulez avec votre temps.

GÉNÉRIQUE

PLAYSTATION MAGAZINE N°37 DÉCEMBRE 1999

16 EN COUVERTURE

Ace Combat 3 renouvelle les genres PlayStation. Enfin un nouveau simulateur de vol ! La version européenne nous arrivera partiellement amputée. Une curiosité.

18 CASTING

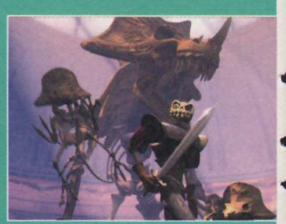
De Sang Froid, Die Hard Trilogy 2, Cool Boarders 4... du nouveau sur des titres attendus depuis longtemps et qui arrivent enfin !

76 PORTRAIT

L'histoire de la PlayStation au travers de cinq années de publicité. Comment la PlayStation est-elle devenue une des marques les plus populaires en Europe.

86 MAKING OF

MediEvil 2, les premières informations. Nous avons mis le doigt dessus ! Premier coup d'œil.



94 TRAVELLING

Bien sûr Lara occupe les pages de ce numéro. Elle ne sera toutefois pas la seule à nous faire partarger des aventures épiques en fin d'année.

TRAVELLING

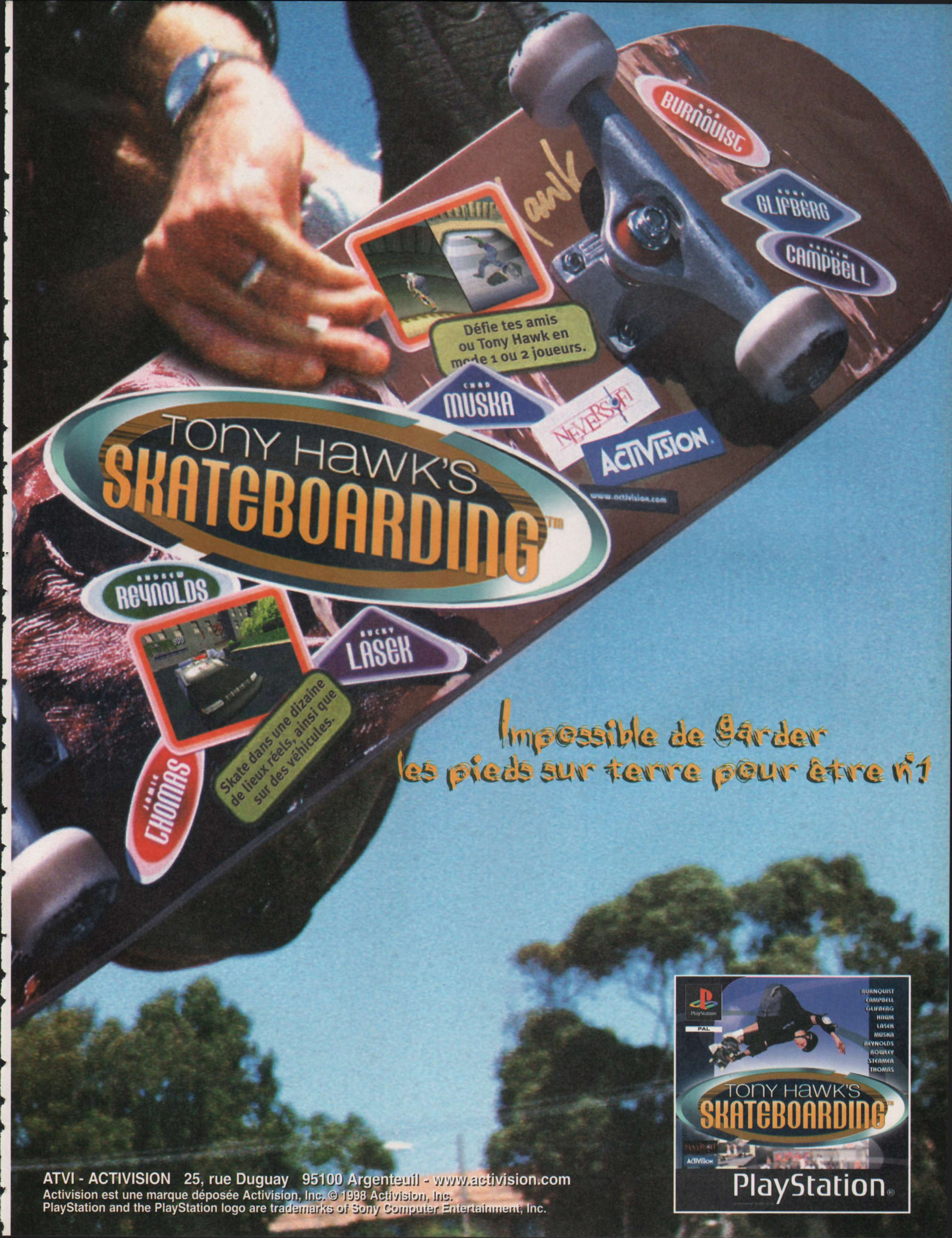
Amerzone L' 120
Crash Team Racing 112
Demain ne meurt jamais 110
Grand Theft Auto 2 124
Formula One 99 122
Ko Kings 2000 116
Medal of Honor 102
Music 2000 126
NBA Live 2000 128
Ready 2 Rumble Boxing 118
Tomb Raider la R.F. 94
Warpath Jurassic Park 130

152 COURT MÉTRAGE

Il y a les Elus et les autres. Pour vous aider à faire votre choix, outre notre Guide des jeux 1999, voici l'écoles des Anes.

Défense De Postillonner
ddp
LIGUE DES VILLAGES/2000
Play Minitel
Play Minitel
Vêtements de Rue
automne-hiver 99/2000
ddp

LES 10 MEILLEURS SKATERS MONDIAUX.
Réalise des centaines de combinaisons cascades et grinds.
SCREAMER
ROWLEY
Admire au ralenti tes plus belles figures.
www.mcm.net
SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.
PlayStation



ATVI - ACTIVISION 25, rue Duguay 95100 Argenteuil - www.activision.com

Activision est une marque déposée Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc.
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

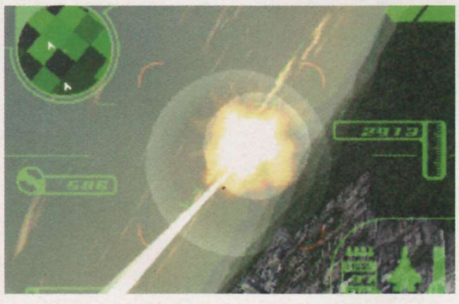
Par Julien Chièze

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHÈRE

UN CHEF-D'ŒUVRE AUX AILES COUPÉES ?

Editeur : Sony C.E.E. - Développeur : Namco (Japon) - Disponible en janvier 2000

Ace Combat 3 (notre couverture) vient rompre la monotonie. Un titre à mi-chemin entre action et simulation qui proposait, dans sa version originale, une dimension scénaristique aussi originale que passionnante. Un atout qui, pour son arrivée en Europe, a simplement été supprimé. Gageons que ce Ace Combat-là restera toutefois un titre d'excellence.

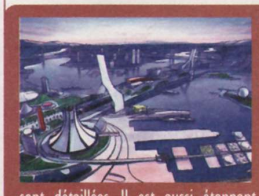


Une réalisation technique sublime. Les développeurs de Namco se sont surpassés.

Sur PC, vous savez ces gros blocs de plastoc qui s'amusent à planter, les simulateurs de combat aérien débarquent chaque mois par camions entiers. Et lorsque je dis simulateurs, croyez-moi, il ne s'agit presque plus de jeux mais bien de véritables « cours d'apprentissage au pilotage » ! Pas toujours évident d'avoir le courage de décortiquer les notices, enfin, les pavés de 650 pages (véridique !), afin de comprendre tous les modèles physiques de vos précieux chasseurs. En revanche, pour les pilotes à la retraite ou les maniaques de la précision, ce type de jeu est un véritable bonheur. C'est peut-être là que l'on prend conscience du fossé qui sépare le monde du PC de celui des consoles. Les uns privilégient le réalisme (et parfois l'austérité), les autres l'arcade et les sensations fortes et immédiates. En effet, de retour sur notre bécane préférée, en termes de pure simulation de combat aérien, on constate plutôt un vide absolu… en termes de qualité, surtout. Au lancement de la PlayStation, fin 1995, Namco avait bien essayé de dynamiser le secteur avec Air Combat, mais inévitablement, pour toucher le plus grand nombre, le côté simulation était passé carrément à la trappe. A l'époque, l'offre limitée de titre du genre, lui avait valu les faveurs du public mais, désormais, les joueurs en demandent plus. Ainsi, même si d'autres depuis ont tenté de reprendre le flambeau, aucun n'a vraiment cartonné. D'accord, pour la plupart, l'habillage était réaliste avec d'impeccables modélisations de chasseurs F16 et autres Mig, mais le gameplay restait parfois un peu farfelu (se manger trois roquettes s'en exploser, rebondir littéralement contre le décor). C'est peut-être cela qui a fait que, finalement, le genre ne s'est pas réellement développé (voir encart « Tombés au champ d'honneur ») et que le public n'a pas suivi. En fait, les joueurs n'apprécient plus de devoir se contenter de tirer tous azimuts ! Il leur faut aussi un fond riche et des sensations « simulant le réel ». Avant de se lancer définitivement dans les productions PlayStation 2, Namco souhaitait nous prouver que, sur console aussi, on pouvait prendre du plaisir avec un manche à balai entre les mains et sans prise de tête. Ace Combat 3 Electrosphère parviendra-t-il à nous surprendre ?

Si vous lâchez les missiles trop près de vous, la déflagration pourrait vous endommager.

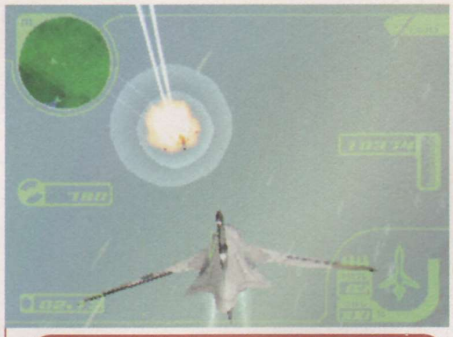
Du crayon au pixel



Dès les premières missions, vous constaterez que les graphistes se sont carrément lâchés. Il est assez intéressant de jeter un coup d'œil aux planches de travail d'Ace Combat 3, tant elles sont détaillées. Il est aussi étonnant de voir combien le rendu final dans le jeu a su rester proche de ses travaux préparatifs. Une belle prouesse aussi technique, qu'artistique.

TOUJOURS PLUS HAUT

Pour ce troisième volet de la série des Ace Combat (seul le premier épisode possédait la mention « Air » Combat), Namco nous projette dans un univers futuriste mais néanmoins crédible. Ainsi, comparé à ces prédécesseurs, les principales améliorations se situent surtout au niveau de l'habillage avec des textures particulièrement détaillées, un



Les avions futuristes disposent d'une excellente modélisation et les effets spéciaux sont remarquables.

affichage affiné et des modélisations de bâtiments ou d'avions vraiment réussies. Les fanas d'actions trépidantes en auront plein les mirettes, c'est déjà ça. En revanche, en ce qui concerne le gameplay, rien de bien novateur à se mettre sous la dent. On regrettera toujours l'absence du mode deux joueurs (pourtant présent dans le premier volet de la série). Mais cette déception est toutefois quelque peu atténuée par la souplesse de la jouabilité vraiment réglée aux petits oignons. Grâce à l'aspect résolument arcade du jeu, les loopings ainsi que les passages en vrille sont aisément exécutables et dynamisent pas mal l'action. Pourtant, jamais le titre ne sombre dans le grand n'importe quoi car, bien que simplifiées, les réactions de vos appareils ne défient pas non plus les lois de la physique. Jouez les kamikazes va bien deux, trois secondes, mais, au final, vous risquez de décrocher et de vous crasher lamentablement. Arcade dans la jouabilité, oui, mais plutôt simulation dans la restitution des situations de vol. Ce mélange explosif impose au moins de rester un minimum concentré sur son style de pilotage et ajoute un peu de piment au jeu. De l'éclate facile, avec des missions bien variées, comme de l'escorte, des phases de reconnaissance et même des décollages ou appontages. On en redemande. Malheureusement, un problème vient entacher ce plaisir initial.

UNE DÉCISION INCOMPRÉHENSIBLE

La version japonaise du jeu comprenait 2 CD bourrés de superbes séquences animées servant un scénario riche en rebondissements. Effectivement, pour la première fois dans la série, le scénario

Bien que l'écran soit très chargé, les données demeurent très lisibles. Pratique.

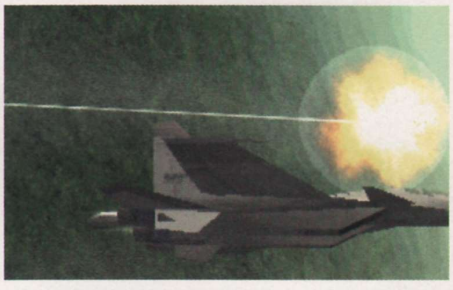
Les dog-fights acharnés procurent toujours autant de montées d'adrénaline.

occupait une place primordiale, brisant ainsi le monotone enchaînement des missions. Vous incarniez un jeune pilote émérite dont les militaires et les terroristes cherchaient perpétuellement à s'attacher les services. Au cours de l'aventure, car c'était bien de cela dont il s'agissait, vous pouviez à tout moment changer lâchement de camp et monnayer vos talents au plus offrant. L'histoire s'adaptait alors à vos actions et la souplesse du scénario permettait d'accéder à plus d'une demi-douzaine de fins différentes. Il s'agissait là de la force principale du jeu, qui faisait d'Ace Combat 3 un titre beaucoup plus profond et captivant que ses prédécesseurs. Et voilà qu'une nouvelle de dernière minute est venue tempérer notre excitation ! L'adaptation française a été amputée d'un disque ! Vous vous rappelez de notre dossier sur la localisation des jeux dans le PlayStation Magazine n°36 ? Eh bien, voici l'exemple parfait d'une localisation qui semble ratée dans le fond ! Peut-être effrayé par le travail important que demanderait la traduction de tout le scénario, Namco a préféré supprimer purement et simplement cet aspect « aventure » ! Dans le même temps, il a éliminé l'originalité du titre. Adapter le jeu aux attentes du public occidental, voilà l'excuse qu'on nous fournit. Alors, si nous attendrons la version finale pour nous prononcer définitivement sur la qualité globale du titre, la version européenne d'Ace Combat 3 risque de s'illustrer par son classicisme ! Reste que la technique haut de gamme de cet épisode parviendra peut-être à toutefois séduire les joueurs ? Un pari audacieux pour Namco doublé d'un choix stratégique curieux.

Le futur est en marche

Le design des avions a nécessité beaucoup de soins, afin de créer des prototypes sortant un peu de l'ordinaire. Bon d'accord, cela ressemble toujours à des morceaux de tôles avec des ailes qui dépassent, mais leur aspect futuriste est tout de même bien classe. En outre, leurs performances, hors du commun pour certains, permettent de se prendre vraiment pour un acrobate de folie. Avec le panache en plus.

Les missions d'intervention nocturne privilégient la furtivité. Un peu de finesse que diable.



Tombés au champ d'honneur

Voici les titres qui ont tenté, avec généralement plus de maladresse qu'autre chose (excepté Ace Combat 2, aucun ne décrocherait plus de 5/10 aujourd'hui !), de nous glisser dans la peau de Buck Danny. Des essais pour la plupart infructueux voire complètement catastrophiques. Il est assez amusant de remarquer que les deux premiers titres du genre ont remporté un franc succès, accédant même à la gamme Platinum. Alors, les anciens, meilleurs que leurs successeurs ? Pas évident, car si, depuis les débuts de la Play, ce genre a évolué graphiquement il n'a pas réellement innové. Air Combat et Firestorm avaient surtout profité de leur présence lors du lancement de la PlayStation. Comme quoi, il faut vraiment savoir se trouver au bon en droit, au bon moment. Enfin on attend toujours une bonne vraie simulation de combat aérien. Dans le fond, on ne demande pas grand-chose, juste ce que les amateurs de PC reçoivent chaque mois par conteneurs entiers !

Titre	Editeur	Date de parution
Air Combat	Sony C.E.E	octobre 1995 (Platinum)
Firestorm Thunderhawk 2	Eidos	décembre 1995(Platinum)
Agile Warrior F-111X	Virgin Interactive	mars 1996
Top Gun Fire At Will!	Microprose	septembre 1996
Raging Skies	Sony C.E.E.	septembre 1996
Ace Combat 2	Sony C.E.E.	octobre 1997
Wing Over	JVC	octobre 1997
Wing Over 2	JVC	avril 1999

Par Julien Chièze

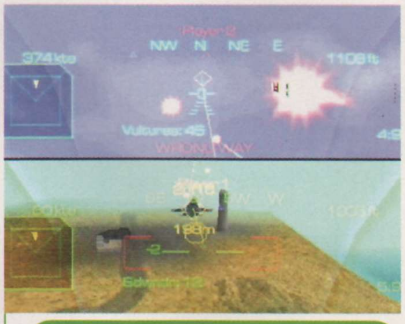
EAGLE ONE

Editeur : Infogrames - Developpeur : Glass Ghost (Angleterre)

Disponible en janvier 2000

ÇA NE PLANE PAS POUR LUI

Décollage, appontage et autres manœuvres égailleront vos missions. Rien de complexe, toutefois.



Le mode deux joueurs propose des missions en coopération ou en duel. Sympa.

Après Ace Combat (notre couverture), voici venir Eagle One. Après des mois de pénurie dans le genre de la simulation de vol, voici que deux titres arrivent simultanément. En attendant les autres à venir. Sans doute est-ce la loi des séries.

Dans le feu de l'action, les indications de vol dispensées par le HUD (Head Up Display) ne sont pas toujours très lisibles.

L'avènement de Gran Turismo a sonné l'heure de gloire des simulations pures et dures. Aujourd'hui, les joueurs, de plus en plus exigeants, cherchent à se procurer un maximum de sensations, plébiscitant le réalisme face à l'excentricité. Ainsi, les jeux de tir ou shoot them up ne seront finalement pas parvenus à franchir cette difficile étape. Littéralement clouées au sol, les forteresses volantes, qui faisaient autrefois notre bonheur, appartiennent désormais à notre passé vidéo-ludique. Pourtant avec Eagle One : Harrier Attack, Glass Ghost compte nous prouver que les jeux de combat aérien tout ce qu'il y a de plus arcade font encore recette. Premier avantage de ce genre : pas la peine de se prendre la tête à potasser des précis de pilotage, pour prendre les commandes de la dizaine de cigares volants mis ici à votre disposition. Si faire rebondir contre le décor des avions ultra sophistiqués sans qu'ils explosent instantanément ne vous choque pas, alors serrez bien fort le manche à balai, poussez les turbines à fond et c'est parti pour des dogs fights endiablés !

LOIN DU SEPTIÈME CIEL

Comme le souligne le titre, Eagle One met en avant un type particulier d'avion, j'ai nommé les Harriers. Chasseur anglais réputé pour ses spécificités uniques (les réacteurs sont, en effet, orientables sur un axe, ce qui permet des décollages verticaux, entre autres), cet appareil est surtout fort utile pour les missions en basse altitude, ainsi que pour les actions de reconnaissance ou d'escorte. La volonté de mettre l'accent sur la diversité des actions a probablement motivé le choix de cet avion comme appareil de base. Il y aura de quoi faire, avant de parcourir l'intégralité des îles d'Hawaii, théâtre des opérations. Notons aussi l'alternance entre les engins, qui reste une bonne idée puisque, outre le fameux Harrier, vous pourrez aussi vous prendre pour Tom Cruise dans un F16 ou encore vous glisser dans la peau de Springfellow Hawk en prenant les commandes d'un hélicoptère. Et je ne vous parle pas des passages en B2 ou en bombardier A10. Un mode deux joueurs (en duel ou en coopératif) a aussi été intégré, mais encore trop brouillon, il ne nous a pas vraiment convaincus pour l'instant. Sinon, malgré une modélisation honnête des chasseurs, la réalisation graphique globale paraît bien terne. Le fossé est même carrément béant comparé à Ace Combat 3, son adversaire direct ! Un défaut que l'on oublierait peut-être, si l'action était aussi trépidante qu'annoncée. Mais, malheureusement, les phases de jeu présentées dans cette version ne nous ont pas emballés plus que cela. C'est varié, O.K., mais l'ensemble reste un peu confus et surtout pas vraiment trippant. En tout cas, s'il reste en l'état, Eagle One risque de souffrir durement de la concurrence d'Ace Combat 3. Reste que les développeurs ont encore du temps avant de nous présenter leur copie.

Le décollage vertical du Harrier lui permettait une plus large gamme d'actions.

Infogrames plane à Mach 2

Outre Eagle One, l'éditeur français ne perd pas de temps et a déjà, dans ses cartons, d'autres plans pour nous envoyer caresser les nuages. En effet, pour le compte d'Infogrames, les développeurs de Curly Monsters (les anciens créateurs du WipEout original) sont en train de mettre la touche finale à N Gen, un titre présenté comme un enchaînement de « courses d'avion 100 % arcade » ! Seul ou avec un pote, vous pourrez ainsi découvrir les joies du rase-mottes, lancé à Mach 2 dans un chasseur F15. On se demande bien, pour l'instant, quel mélange explosif cela va bien pouvoir donner mais, au moins, les sensations devraient être plus impressionnantes que celles, bien timides, éprouvées avec Eagle One. A surveiller.

TABLEAUX DE BORD ULTRA-FONCTIONNELS | 8 CIRCUITS OFFICIELS AVEC EFFETS DE LUMIÈRE EN TEMPS RÉEL | MOTEUR GRAPHIQUE PERFORMANT

TOCA 2 TOURING CARS

www.toca2.com

DUAL SHOCK™

UN PRIX A TOUT CASSER !

169F*

- 9 NOUVEAUX CIRCUITS INTERNATIONAUX ET 7 VOITURES DE SPORT SUPPLÉMENTAIRES
- ARRÊTS AUX STANDS, RÉGLAGES TECHNIQUES DES VOITURES... ENCORE PLUS D'INTENSITÉ ET DE STRATÉGIE
- GRAPHISMES HAUTE RÉSOLUTION ET MÉTÉO ALÉATOIRE EN TEMPS RÉEL
- 7 MODES DE JEU DISPONIBLES DONT MODES MULTI-JOUEURS (EN LINK SUR PLAYSTATION)

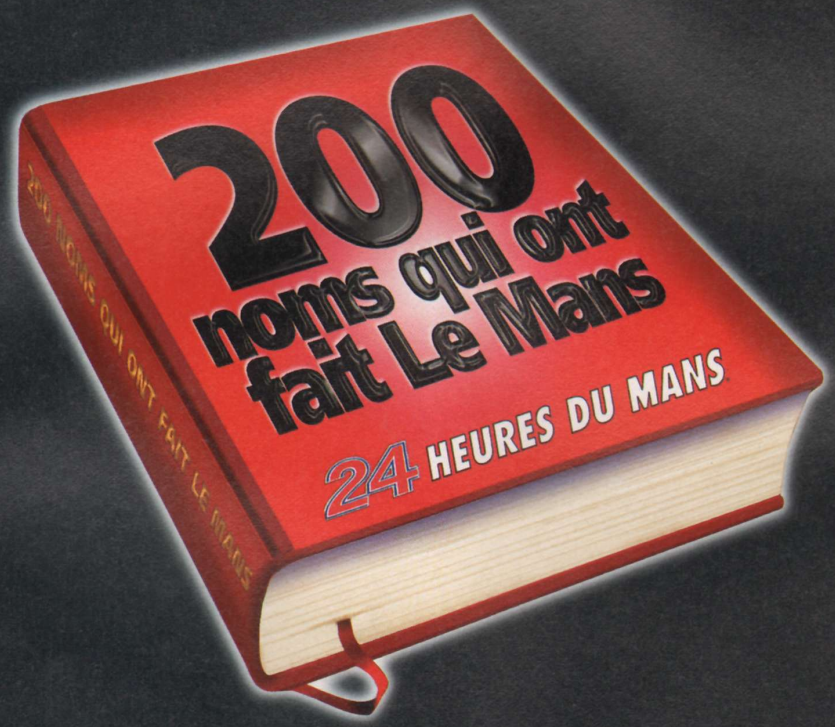
7 NOUVELLES MARQUES DE VOITURES DE SPORT | 8 ÉQUIPES OFFICIELLES ET LEURS 16 VOITURES | 9 NOUVEAUX CIRCUITS INTERNATIONAUX

PlayStation

Codemasters

*Prix Public Conseillé

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" ® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship,TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.



PIMENT - © 1999 Infogrames. and Playstation
are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

POUR QUI VOUS VOUS PRENEZ ?

LE JEU A LA HAUTEUR DU MYTHE

INFOGRAMES

PlayStation

PC CD ROM

EUTECHNYX

AUTOMOBILE CLUB DE L'OUEST A.C.O. 24

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 30 20
MiniTel 3615 infogrames
08 36 68 & 36 15 : 2.23 Frs /mn.

www.lemans-game.com

Par Julien Chièze

DE SANG FROID

PAS D'EXCITATION, GARDONS NOTRE SANG FROID

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Révolution Software (Angleterre) - Disponible à la mi-2000

Difficile de vous communiquer quoi que ce soit sur ce jeu jusqu'alors mystérieusement gardé secret. Sachez qu'il s'agit de missions d'infiltration dans un environnement bien sombre.

L'univers de De Sang Froid tranchera carrément avec les ruelles de Paris des Chevaliers de Baphomet.

L'attente d'un jeu à fort potentiel engendre souvent une agréable excitation. On décortique les moindres news, on bave devant les premiers clichés. Mais, parfois, d'un coup, on s'énerve gentiment en se demandant ce que les développeurs peuvent bien faire pour mettre autant de temps à finir leur jeu. Ne seraient-ils pas en train d'avaler goulûment des kilomètres de pizzas, au lieu de tapoter sur leur clavier ? C'est indéniable, l'attente peut aussi devenir frustrante, à la longue. En l'occurrence, De Sang Froid, le prochain projet de Charles Cecil (créateur, sur PlayStation, de l'excellente série des Chevaliers de Baphomet) risque d'en intriguer plus d'un. Toutefois, pour tout vous avouer, mis à part quelques énigmatiques clichés, ainsi qu'un communiqué de presse tout ce qu'il y a de plus classique et langue de bois, nous ne possédons que peu d'éléments au sujet de cette nouvelle aventure. Hum, attendez tout de même cinq secondes, ne partez pas tout de suite, je vais scanner ma mémoire pour vérifier si je n'oublie rien. Argh ! Il se fait tard et l'heure fatidique du bouclage s'apprête à sonner, mais me concentrer, je dois ! Ah, voilà, ça y est ! Un flash vient de ranimer de vieux souvenirs. Oui, je devine une table. J'entends une musique assourdissante, je… mais, oui, je reconnais ! Il s'agit du stand Sony lors du dernier ECTS. Pourquoi je vous parle de cela ? Eh bien, tout simplement, parce que c'est à cette occasion que j'ai discuté, un verre à la main, avec Charles Cecil. Ouf, nous voilà sortis d'affaire…

FUTURISTE ET ÉNIGMATIQUE

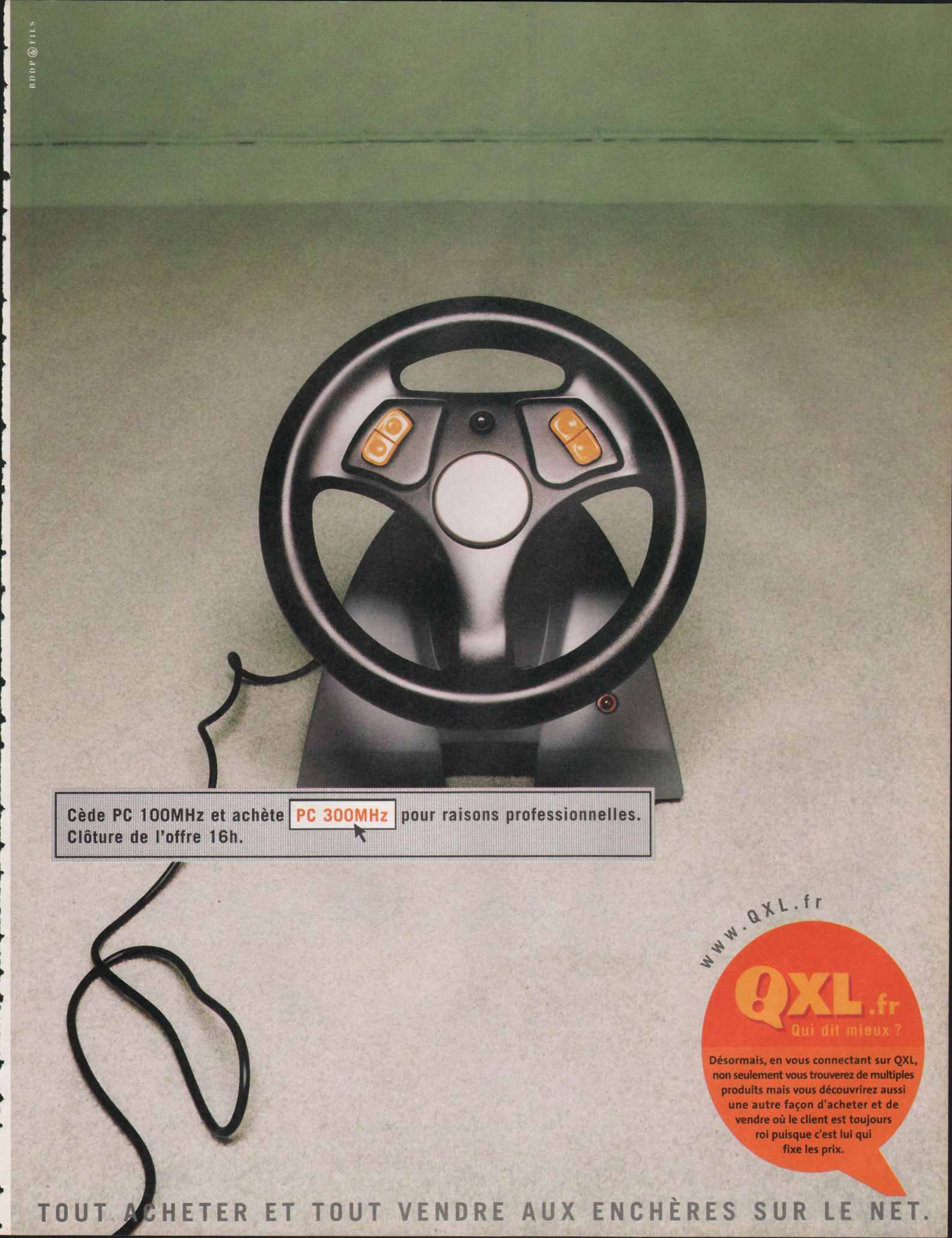
Je préfère vous prévenir : ne me demandez surtout pas le nom du héros et encore moins des précisions sur le scénario. C'est simple, pour l'instant, ces derniers éléments restent encore top secret ! Néanmoins, en ce qui concerne l'ambiance générale de De sang Froid, je devrais avoir de quoi vous intéresser. Oubliez les charmes de Paris ou les temples aztèques des Chevaliers de Baphomet. Ce nouveau titre n'a rien à voir avec la précédente série et son cadre futuriste est là pour vous le prouver immédiatement. Dans un univers sombre, habile mélange de Blade Runner et Dark City, pour prendre des références cinématographiques, vous devrez mener à bien des missions d'infiltration et ce au péril de votre vie. Cependant, n'allez pas prendre De Sang Froid pour ce qu'il n'est pas, c'est-à-dire un jeu d'action à la Metal Gear Solid. Ici, il semblerait plutôt que le gameplay général se rapproche d'un titre comme l'Odyssée d'Abe, avec un penchant action plus affirmé. Cela n'empêchera pas les énigmes de posséder une place privilégiée et la justesse des décisions de souvent l'emporter sur la force brute. Nous devrions aussi retrouver une réalisation technique annoncée comme étonnante mêlant plans fixes en 2D (avec intégration de cinématiques en temps réel comme dans Fear Factor, ainsi qu'effets de lumière saisissants) et objets 3D. Mais l'atout principal du jeu résidera probablement dans une histoire très riche et un système de narration excessivement soigné, comme sait si bien le faire l'équipe de Charles Cecil. Lors de notre rencontre, le développeur nous avait confié qu'il souhaitait intégrer plus d'émotions dans ses futurs titres, interpeller plus directement le joueur. L'Intelligence Artificielle des autres intervenants devrait revêtir un rôle particulier, mais nous n'en savons pas plus. Des innovations qui porteront peut-être leurs premiers fruits dans ce jeu. Beaucoup de mystères entourent toujours le titre. Ambitieux et talentueux, Charles Cecil pourrait bien nous réserver l'une des plus belles surprises de la mi-2000. Comptez sur nous pour bientôt vous en révéler davantage.

Les Chevaliers de Baphomet et les Boucliers de Quezalcoatl ont fait la renommé des développeurs de Revolution Software.

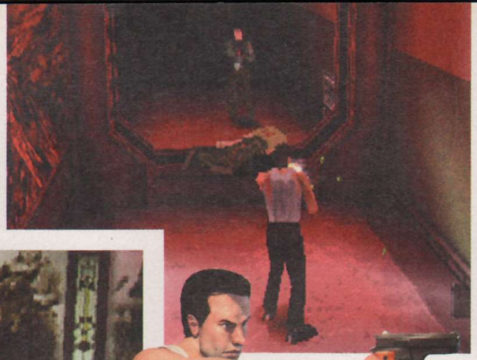
S'informer en temps réel

Vous en connaissez désormais autant que nous, c'est-à-dire pas grand-chose. Pourtant, en attendant notre prochain coup de projecteur sur De Sang Froid, il existe déjà un moyen de ne rien manquer de l'évolution du titre. Il faut pour cela se connecter au Net à l'adresse de Reflection Software http://www.revolution.co.uk. Pour l'instant, le silence radio est de mise mais, dès que du nouveau se pointera à l'horizon, c'est sur ce site que vous trouverez les infos les plus récentes. A moins qu'on ne les trouve dans le prochain numéro de PlayStation Magazine…

BDDP & FILS


Cède PC 100MHz et achète PC 300MHz pour raisons professionnelles.
Clôture de l'offre 16h.
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?
Désormais, en vous connectant sur QXL, non seulement vous trouverez de multiples produits mais vous découvrirez aussi une autre façon d'acheter et de vendre où le client est toujours roi puisque c'est lui qui fixe les prix.
TOUT ACHETER ET TOUT VENDRE AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Par François Tarrain



Las Vegas oblige, de nombreux niveaux se déroulent dans des casinos.

Le moteur 3D est le même pour tout le jeu. Et, dans l'ensemble, il tient plutôt bien la route.

DIE HARD TRILOGY 2

LES VIEILLES RECETTES ONT LA PEAU DURE

Editeur : Fox Interactive - Développeur : N-Space (U.S.A.) - Disponible : janvier 2000

Le plus malchanceux des flics de L.A., alias l'inspecteur John McClane, repart au charbon pour sauver Las Vegas d'une terrible menace terroriste... Y a du « Yippie-ki-yay, pauvre con ! » dans l'air...

Les explosions incessantes : une marque de fabrique Die Hard !

La Century Fox sur les rangs

Fox Interactive représente la structure dite multimédia de chez la 20th Century Fox. Outre Croc 2, la Fox compte bien exploiter ses multiples licences dans des jeux qui se feront, selon elle, l'écho du succès des longs métrages ou de ses séries. Premier titre paru sur PlayStation : X-Files. Celui-ci était précédé d'un titre de qualité sur PC, Alien versus Predator. La Fox Interactive est aussi coupable du très mauvais Independence Day. Reste à savoir dans quel sac on rangera Die Hard Trilogy 2. Mieux vaut espérer qu'il suive la voie ouverte par les X-Files...

Sur le net : http://www.foxinteractive.com/

Sa femme le quitte régulièrement, il affectionne tout particulièrement la compagnie du whisky, ses fringues sont toujours crades, ses supérieurs n'aiment pas ses manières expéditives et, surtout, il a une putain de dent contre les terroristes de tous bords... Il s'appelle John McClane, et malgré son pedigree de raté, tendance alcoolo dépressif, cet homme a séduit des millions de spectateurs ! Il faut dire que ce type possède - malgré tous ses défauts - une classe certaine, une nonchalance imperturbable et surtout un détachement surréaliste vis-à-vis de la mort ! Ben oui, McClane n'a peur ni des balles, ni des coups, ni des armes thermonucléaires planquées sous son postérieur ! Non, franchement, ce gars est sympathique... Pas très crédible, mais sympathique. Ça doit être pour ça que les films ont fait un tel carton dans les salles obscures, et que le Die Hard Trilogy sur PlayStation s'est vendu à 2 millions d'exemplaires dans le monde.

UNE SUITE SANS SURPRISE

Après un premier épisode développé par Probe Software, Fox Interactive a confié le développement de Die Hard Trilogy 2 à l'équipe de N Space (Duke Nukem Time to Kill, Bugriders...). Depuis 2 ans et demi, le studio ricain bosse donc sur la suite des aventures du père McClane. Ce coup-ci - comme à son habitude - le bougre est confronté à une organisation terroriste, sévissant à Las Vegas. Pour venir à bout de cette menace, il devra remplir 25 missions hautement périlleuses, durant lesquelles il devra dessouder non-stop des hordes de mercenaires surarmés. La routine, quoi... Contrairement au premier épisode, Die Hard 2 est servi par un véritable scénario totalement inédit, très fidèle à l'esprit de la saga. Ainsi, entre chaque mission, une petite séquence cinématique vous dévoilera la trame de l'histoire et ses rebondissements. Pour le reste, cette suite reste dans le fond très proche de son aîné. Le principe des 3 jeux en 1 a été réutilisé (action 3D, jeu de tir à la Time Crisis et courses-poursuites en caisse) et le gameplay reste grosso modo assez similaire. Fort heureusement, les développeurs de N Space en ont quand même profité pour apporter quelques innovations intéressantes. La plus importante se situe au niveau des missions, plus variées et parfois même plus subtiles (tout en conservant un aspect ouvertement action brute). Autre nouveauté, les trois phases distinctes du jeu ne se parcourent désormais plus l'une après l'autre, mais en alternance, ce qui confère à l'action un aspect un peu moins répétitif. Enfin, le dernier point important se situe au niveau visuel. Le moteur 3D est entièrement nouveau, les graphismes ont gagné en finesse et les effets visuels se révèlent beaucoup plus aboutis. Bref, malgré cette agréable cure de jouvence esthétique, Die Hard 2 ne devrait pas dépayser les fans du premier épisode, qui auraient peut-être espéré trouver un petit peu plus de sang neuf dans ce nouvel opus...

Chaque ennemi est repéré à l'écran par un réticule de visé.

Son père sera fier de lui, il ramène la voiture.

PlayStation

INFOGRAMES

LE JEU DE COURSE QUI VA TOUT CASSER !

© 1998 INFOGRAMES. and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment INC. All rights Reserved. Developed by Pitbull Syndicate. Fear Factory and Junkie XL appear in this license from Roadrunner Records. Cirrus appears under license from Moonshine Records. Eminem apears under license from Knightmare Management. Tommy Tallarico appears under license from Tommy Tallarico Studios.

© 1999 GT Interactive. Tous droits réservés. Tous les logos et toutes les marques cités sont la propriété de leurs sociétés respectives.

Réveille le héros qui sommeille en toi !

DREAM STORY

Une aventure passionnante au coeur des rêves à travers 6 univers féeriques

Incarne Tim ou Lola et apprends à maîtriser leurs super-pouvoirs.

Transforme-toi en Ninja, en robot ou encore en super-héros pour affronter dinosaures, zombies et autres araignées géantes!

Par Jean Santoni

TIGNES SNOWBOARDING

L'OUTSIDER DE COOL BOARDERS 4

Editeur : Ubi Soft - Développeur : Radical Entertainment (U.S.A.) - Disponibilité : janvier 2000

La neige arrive et, avec elle, les jeux de glisse. Après des journées entières passées dans la poudreuse, réitérez vos exploits tranquillement affalé dans le canapé. Madame a le droit de vous faire un massage.

Des pistes larges pour des sensations vertigineuses.

Aux commandes de Tignes Snowboarding, on trouve Radical Entertainment. Souvenez-vous, ce Studio de développement avait déjà tenté sa chance l'année dernière sur le créneau de la simulation de snowboard avec ESPN X Games Pro Boarders, un jeu de glisse aux accents de vitrine publicitaire qui, malgré la présence de grandes marques (Salomon, Burton, K2) et le concours des figures emblématiques de la discipline (Todd Richard, Terje Hackonsen, Jamie Lynn...), n'avait pas su s'attirer les faveurs des amateurs de snowboard. Malgré ce coup d'épée dans l'eau, les p'tits gars de Radical Entertainment ne se sont pas découragés. Avec un nouveau sponsor (la station Tignes où se dérouleront les prochains Championnats du monde de snowboard), on remet ça en essayant cette fois-ci d'éviter les maladresses qui ont coûté à leur précédent titre la reconnaissance du public

Une bonne idée

Vous retrouverez dans Tignes Snowboarding toutes les épreuves de snowboard existantes à savoir du half-pipe, des sessions de free-ride, du Boarder X (l'équivalent du Super Cross, mais en snowboard), des concours de big-air et du free-style histoire de se la donner grave devant les minettes (indispensable !). La petite nouveauté, c'est l'apparition d'un éditeur de snow-park. Très accessible, il vous permet de choisir divers types de modules (hand-rails, table, troncs, etc.) mais aussi de parsemer la descente de pièges bien casse-gueule, comme des sapins ou des barrières rocheuses.

Les attitudes des riders sont plus réalistes que celles de Cool 4.

DOIT MIEUX FAIRE

Cette version de travail de Tignes Snowboarding, bien que perfectible sur de nombreux points ne manque pas de charme. En effet, à l'inverse de Cool Boarders 4, les pistes ne se limitent pas à un simple goulot large comme une ruelle. Ici, on a vraiment le sentiment d'être à la montagne, un peu comme dans Snow Racer 98, le titre de PAM. Les pistes sont très larges, il y a plusieurs chemins possibles, on croise des barrières rocheuses. Pour faire court, disons que l'immensité de la montagne est plutôt bien restituée. Concernant les sensations de glisse, en revanche, il manque un petit quelque chose : comme dans X Games Pro Boarders, la neige n'offre pas suffisamment de résistance, votre board vire comme un skate sur du tarmac. Un point à revoir. Les mouvements de caméra par contre sont assez réussis et renforcent plutôt efficacement l'impression de vitesse et les dénivelés. Si seulement le moteur 3D pouvait être un peu plus fluide. Pour ce qui est de l'animation de vos riders, les attitudes sont beaucoup plus classes que dans Cool 4, même si ce n'est pas encore tout à fait ça. Les riders se recroquevillent pour prendre du speed, agitent les bras après un saut pour se rééquilibrer, mettent de l'amplitude dans leur mouvement lorsqu'ils envoient des tricks... ma foi, on a déjà vu pire. Là où le bât blesse c'est au niveau des combinaisons de tricks. Ces dernières nous ont paru pour le moment un peu limitées (on a l'impression de faire toujours la même chose). Cette remarque vaut également pour le nombre de pistes. Deux tares héritées de X Games Pro Boarders qui, nous l'espérons, seront corrigées. Allez, on y croit...

Pour le moment le nombre de pistes paraît un peu « just ».

Seule la parano peut vous sortir...

Par Jean Santoni

COOL BOARDERS 4

FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX

Editeur : Sony C.E. - Développeurs : 989 studios (U.S.A.) - Disponible en janvier 2000

Après avoir connu le succès avec trois épisodes controversés, Cool Boarders revient. Pas dit que cette version parviendra à satisfaire les membres de PlayStation Magazine accros de la glisse Xtrême.

Sony ne lâche pas prise. Cool Boarders a beau être l'une des séries vidéo-ludiques les plus controversées de la planète, elle rapporte suffisamment de blé pour justifier un quatrième opus. Comme je le dis souvent, les voies du marketing sont impénétrables. Derrière cette cuvée 2000, on retrouve les ricains de 989 Studios et Idole Minds. Uep Systems ne faisant désormais plus partie de la bande à Sony. Les programmeurs des deux premiers Cool Boarders ont préféré tenter leur chance ailleurs. La fidélité dans le milieu du jeu vidéo, ça n'existe pas. Les amis d'aujourd'hui seront peut-être les ennemis de demain... mais qu'est ce que je raconte, moa ???

On pourra compter sur une vingtaine de pistes. Sachez qu'il sera également possible de jouer à 4 en écran splitté.

Les attitudes des riders manquent toujours de souplesse.

PLUS TECHNIQUE

Je sais, je me répète, mais le jeu ultime de snowboard, ça fait quand même plus de quatre ans qu'on l'attend. Bizarrement, chaque année, on reste toujours un peu sur notre faim. C'est vrai, il y a toujours un truc qui cloche. L'année dernière, par exemple, c'était l'absence totale de dénivelés. Pour être honnête, il ne faut pas s'attendre à ce que Cool 4 révolutionne le genre. Techniquement, on note très peu de différences avec le volet précédent. Graphismes identiques, attitudes toujours aussi raides, pistes relativement plates, manque singulier de patate... gros soupir. Le gameplay en revanche a carrément changé. Pour ce quatrième opus, les développeurs de 989 studios ont tout simplement choisi de reprendre l'interface des tricks (comprenez les figures) de Cool Boarders 2. Le gameplay est, par conséquent, devenu beaucoup plus technique. Concernant les modes de jeu, là encore, Cool 4 ne trahit pas les canons du genre : half-pipe, boarder X, concours de big-air (l'épreuve préférée de Christopher Reeves), descente, slope style (épreuve de free-style dans des snow-park)... il y a largement de quoi faire mumuse. Sinon, les développeurs ont également repompé le mode Trick Contest de Cool Boarders 2. Ce mini-jeu s'apparentant à un mode entraînement permet de se familiariser avec les innombrables combinaisons de figures. Une excellente initiative donc même s'il ne s'agit que de plagiat pur et dur. Quoi qu'il en soit, ce quatrième volet devra relever un sacré défi : nous procurer autant de plaisir que Tony Hawk's Skateboarding (le snow, le skate c'est un peu la même chose finalement) qui est actuellement The référence en matière de jeu de glisse (cf. PlayStation Magazine n° 35). Foi de joueur exigeant, ce n'est pas gagné !

Une petite nouveauté : des passages dans la poudreuse.

La glisse en vrai

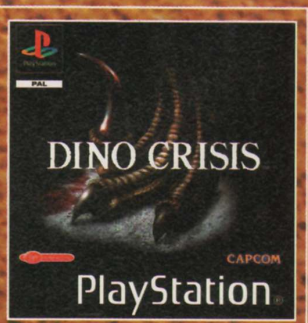
Cette année, l'Opening PlayStation Tour se déroulera à Tignes du 1er au 5 décembre. Cinq épreuves seront représentées : le Géant Parallèle, le Dual Cross, le Big Air, le Half-Pipe et le Boarder Cross. Pour en savoir plus sur le calendrier des compétitions et des animations ou bien, plus simplement, pour parfaire votre culture de rider, nous vous conseillons vivement d'aller faire un petit tour sur le site de l'Association Française de Snowboard. C'est plutôt bien fichu (mention spéciale à l'interface très hardcore) et bourré d'infos. Sur le Net : www.afs-fr.com

REFLEXION FAITE

...des griffes du dino.

DINO CRISIS

La dernière créature des développeurs de Resident Evil frappe à votre porte.



DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

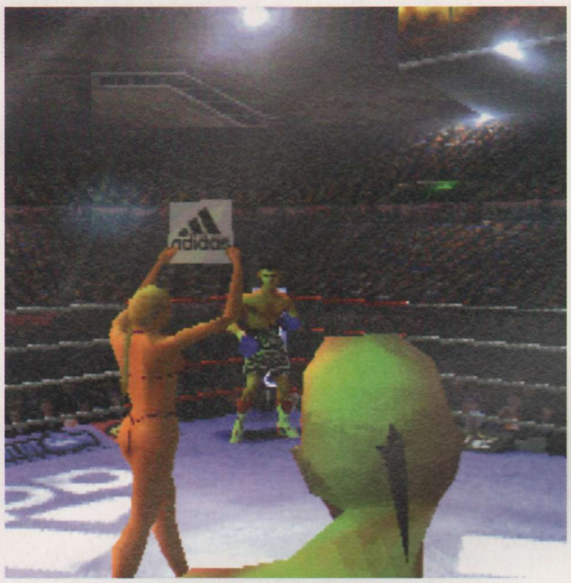
INFOS + CADEAUX + SOLUCES
3615 VIRGIN GAMES
Hint-Line 08 36 68 94 95
Hot-line 08 03 09 41 64
2,23 F la minute
http://www.virgininteractive.com

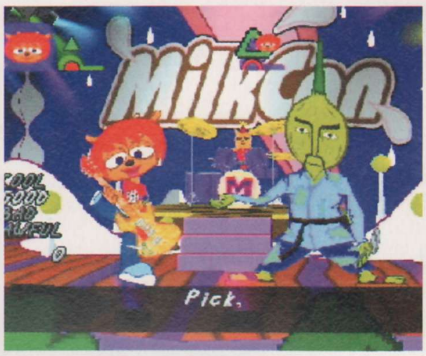
CAPCOM
Virgin INTERACTIVE
PlayStation

Photo : Pascal Ménard

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Par François Donatien





Prince Naseem aurait été retardé pour amélioration technique. No Fear avait subi un traitement identique pour un résultat probant.

L'ANNÉE DE TOUS LES RETARDS

Gran Turismo 2 et ISS Pro Evolution ne sortiront finalement qu'en l'an 2000. Contrairement à ce qui était annoncé depuis plusieurs mois, la parution de ces deux titres majeurs est décalée à l'an prochain afin que les développeurs puissent fignoler leur travail. Un louable souci de leur part, qui mettra toutefois la patience des joueurs et des joueuses à rude épreuve.

Le joueur de jeux vidéo possède de nombreuses vertus. Difficile de ne pas s'en convaincre lorsqu'on côtoie ce genre d'individu. Mais parmi ses nombreuses qualités, il en est une dont il use fréquemment : la patience. Dans les jeux, tout d'abord, parce que si les jeux vidéo enseignent la persévérance, ils apprennent aussi à être patient. Impossible de jouer si l'on ne possède pas cette vertu. Voilà sans doute pourquoi, durant cette année 1999, les nerfs des joueurs auront été mis à rude épreuve et leur infinie patience très, trop, souvent sollicitée. Et ce n'est pas fini. Les exemples qui illustrent cette tendance 1999 ne manquent, hélas, pas…

L'année commença en beauté avec le retard de Soul Reaver, prévu pour le premier trimestre et qui,

Alien Resurrection possède sans doute le record des retards. Le titre devait même apparaître au rang de nos travellings… en juillet 1998 !

en fin de compte, n'est arrivé qu'en septembre dernier. La société américaine Crystal Dynamics se refusait à sortir une version du jeu bâclée. Toutefois, la version commercialisée, celle que vous avez peut-être achetée, n'était pas tout à fait terminée. Du moins au regard des aspirations des développeurs. Ces lacunes (que vous ne remarquerez pas) seront sans doute comblées dans la nouvelle version de Soul Reaver, qui devrait, elle, arriver dans le courant de l'an 2000. Une version longue, en quelque sorte, qui sera, en fait, un jeu enfin achevé. De même, Driver, le jeu phare de l'éditeur américain - et nouvellement français - GT Interactive, développé par les Britanniques de Reflection, devait être disponible en début d'année 1999 mais n'atteignit nos rayonnages qu'à la fin du printemps dernier. La raison de ce retard : des défauts repérés, des bugs qu'il fallait impérativement corriger avant la sortie du jeu. GT Interactive venant tout juste d'acquérir le jeune studio, il ne fallait pas que la sortie de Driver puisse être un échec. Mieux valait alors retarder la sortie du produit afin que, qualitativement, les objectifs soient atteints. Une initiative intelligente qui aura permis à Driver d'être un des grands succès de l'année 1999. Un succès qui n'aura toutefois pas permis à GT Interactive de se redresser financièrement.

L'ANNÉE DE TOUS LES RETARDS

Driver fut, en début d'année 1999, repoussé plusieurs fois avant de voir le jour en juin. Une sortie attendue pour un jeu qui n'aura pas déçu.

Nous vous l'annoncions pour décembre dans notre dernier numéro. Pourtant, ISS Evolution ne devrait arriver en Europe qu'en février 2000.

LA LOI DES SÉRIES

La liste pourrait être encore longue. On ne manquera pas de nommer Les 24 h du Mans - qui ne devrait toutefois pas tarder à se retrouver dans le commerce, plus tôt même qu'on pourrait le croire -, Um Jammer Lammy, No Fear Downhill Moutain Biking, Prince Naseem, Brazil V-Football, Demain ne Meurt Jamais et, pour finir en beauté, Alien Resurrection, chez Fox Interactive, qui décroche haut la main la palme du retard cumulé. On en vient presque à se demander, pour ce dernier titre, s'il sortira un jour. Mais, une fois encore, les retards se justifient par un souci de bien faire, de perfectionner des titres qui, sortis précipitamment, auraient été trop imparfaits. Toutefois, ce n'est pas parce qu'on retarde de six mois la sortie d'un projet que celui-ci se transforme systématiquement en chef-d'œuvre… Pourtant, il arrive aussi que des chefs-d'œuvre en devenir soient retardés. Voilà sans doute la nouvelle du mois : Gran Turismo 2 (Sony C.E.) et ISS Evolution (Konami), deux futures références du jeu vidéo, ne sortiront finalement qu'en l'an 2000. On peut raisonnablement espérer voir arriver ces deux jeux dans le courant du mois de février. Le terme de patience prend alors tout son sens. Le mois dernier encore, ces deux jeux étaient annoncés pour le mois de décembre. En quelques semaines, la situation a changé. Gran Turismo 2 n'est, semble-t-il, pas encore parfait et son maître d'œuvre, Yamauchi Kazunori (voir notre « making of » du mois dernier), ne se décidera à l'abandonner qu'une fois celui-ci totalement abouti. Quant à ISS Evolution, la référence absolue en matière de simulation de football, il semblerait que des problèmes liés à la traduction des textes et des voix justifient ce retard. À moins qu'il ne s'agisse d'une volonté délibérée de l'éditeur de ne pas se heurter de plein fouet aux raz-de-marée conjugués du Monde des Bleus et de FIFA 2000. La puissance marketing des deux géants Sony et Electronic Arts ne laissant que peu de marge de manœuvre à Konami. Sans doute faut-il voir dans ce retard, volontaire ou pas, une forme de sagesse. Reste que ces décalages dans les sorties sont symptomatiques du milieu du jeu vidéo. On imagine mal un Luc Besson annoncer qu'il retarde de trois mois la sortie de son film Jeanne d'Arc. A contrario, personne ou presque ne semble s'offusquer, voire s'étonner, que les éditeurs ne se tiennent à aucun planning. Corriger les défauts d'un jeu est louable. S'en tenir à des dates de sorties fixes et fiables le serait aussi. Peut-être faut-il s'entendre dire que l'industrie du jeu n'a pas encore atteint sa pleine maturité ? Une industrie jeune qui se cherche. Peut-être. Espérons seulement que ces fausses joies répétées, ces frustrations, s'arrêteront un jour. Si notre patience est infaillible, l'est-elle véritablement pour tous ? Il faudra peut-être un jour songer aux joueurs et se poser sérieusement la question.

La nouvelle du mois concerne Gran Turismo 2 : le jeu ne sera finalement disponible qu'au début de l'an 2000. Ne vous reste qu'à profiter de notre démo jouable sur ce numéro.

Um Jammer Lammy était censé sortir au mois d'août. A ce jour, le jeu de musique ne devrait être disponible qu'en toute fin d'année.

DEMAIN NE MEURT JAMAIS
(PlayStation) 349 F
Prix TTC valable jusqu'au 31/12/99, hors frais d'expédition
BOX MAN
www.boxman.fr
Plus de musique pour plus de monde
www.boxman.fr

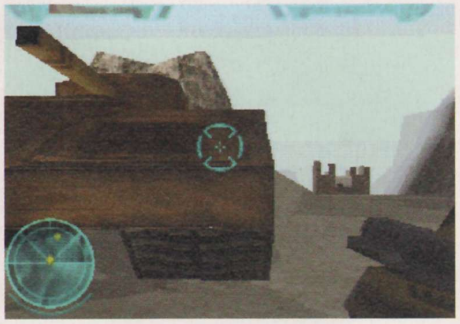
Par Dave Martinyuk

ARMORINES

STARSHIP TROOPERS EN JEU VIDÉO

Editeur : Acclaim - Développeur : Acclaim (G.-B.) - Disponibilité : janvier 2000

Mélange « subtil » de Quake et de Starship Troopers, Armorines vous propose d'incarner un soldat protégé par une armure spéciale, seule capable de résister aux toxines de certains insectes extraterrestres. On appelle ça une mission-suicide, dans le vocabulaire militaire...



Encouragé à suivre la voie du jeu de tir à la première personne, grâce à des titres comme Turok, Acclaim poursuit son petit bonhomme de chemin avec Armorines. L'inspiration est évidente – Starship Troopers – et, à l'instar du film, vous allez devoir faire face à des hordes d'ennemis insectoïdes qui ont pour but d'envahir la Terre. Fatalement, vous ne pouvez que vous sentir concerné. Vous avez le choix entre deux personnages : Private Lewis et Private Lane (un homme et une femme, donc) qui, s'ils possèdent des caractères plutôt opposés, sont d'une efficacité identique sur le terrain. De toute façon, le jeu étant programmé en vue subjective, on ne voit pas à quoi ils ressemblent, donc, bon... Divers environnements graphiques sont au programme : désert, forêt, plaine enneigée, terrain volcanique... Il y a même des niveaux dans l'espace. Par ailleurs, Armorines fait dans le shoot de circonstance, avec des tas d'armes différentes qui serviront à vous défaire d'insectes de plus en plus monstrueux. Un mode coopératif et un autre en multi-joueurs (les uns contre les autres) sont d'ores et déjà prévus. Bref, tout cela est bel et bon, mais plutôt classique. Reste à voir ce qu'Armorines a dans le ventre...

TIRER, TIRER, COURIR, RECHARGER...

Les ennemis, dans Armorines, sont divisés en familles. Chaque famille possède quatre types de membres : Queen (la reine), Brain (le cerveau), Guard (le, euh... garde) et Soldier (le soldat). Un peu comme pour les humains, il existe, chez ces extraterrestres, une véritable hiérarchie. Les soldats constituent la force de base des nids d'insectes. Ce sont les plus nombreux et vous aurez souvent affaire à eux. Ils s'occupent des patrouilles et surveillent certains endroits ou d'autres insectes (les ouvriers). Ils cherchent le corps à corps et ne possèdent généralement pas d'attaques à distance. Les soldats peuvent se réunir sous la férule d'un garde, plus puissant, qui, lui, au contraire, affectionne les tirs de loin. Les choses sérieuses commencent avec les « cerveaux », insectes intelligents entre tous, qui surveillent les environs immédiats de la couveuse. Protégés par une épaisse armure, ils peuvent frapper en faisant énormément de dégâts au corps à corps. Reste la Reine, magnifique dans sa toute-puissance, qui n'est toutefois pas censée se battre. Elle ne se découvre qu'en cas d'extrême urgence mais peut alors se révéler redoutable. Vous le voyez, Armorines ne fait pas dans la finesse avec sa stratégie longuement ressassée. Ici, il faut savoir agir vite, bien et surtout viser juste. Nous saurons si l'aventure mérite d'être vécue, dans quelques temps...

Protégez les villageois affolés des insectes tueurs.

Tirez de loin tant que vous le pouvez. Au corps à corps, vous avez rarement l'avantage.

« Levez la main droite... »

A en croire certains membres d'Acclaim impliqués dans le projet, Armorines « fait partie de la prochaine génération de jeu d'action à la première personne, avec des personnages intéressants, plus d'ennemis à combattre que jamais auparavant, une action frénétique et des missions pleines de challenge ». Et d'ajouter que « Armorines peut se vanter de proposer un système d'Intelligence Artificielle jamais vu, avec des insectes qui attaquent en masse » et contre lesquels il faut manifestement réfléchir. Mmmouais, tout cela est bien gentil mais si on devait croire dur comme fer tout ce qu'on nous dit, de nombreux jeux seraient notés 10/10... Attendons de voir. **Sur le Net : http://www.acclaim.net/games/armorines/**

L'Amerzone

Arriverez-vous au bout du fleuve ?

PC CD ROM

PlayStation

DVD ROM

Mac OS

imagina

La Presse Unanime

..."Que dire, que faire, sinon plonger dans cette aventure passionnante, pensée, richement illustrée, à la réalisation quasi parfaite."

Le Monde Interactif

..."Un jeu fabuleux où l'écologie croise le fantastique."

VSD

..."Un petit bijou de lumière, graphisme et scénario."

Libération

..."L'Amerzone est un pur enchantement."

L'Express

L'Amerzone a remporté le prix Pixel INA dans la catégorie Jeux

imagina

Benoît SOKAL

casterman

www.casterman.com

www.amerzone.com

Hot Line :

08 36 68 88 81 (2,23F/mn)

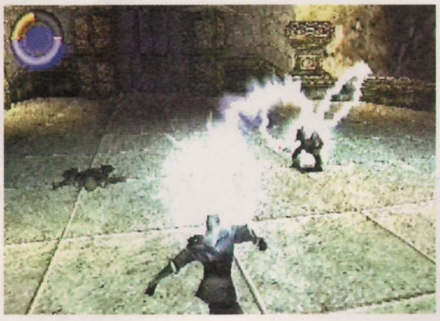
3615 Microids (2,23F/mn)

MICROÏDS

www.microids.com

© 1999 Casterman/Microïds - All Rights Reserved - "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Par Grégory Szriftgiser



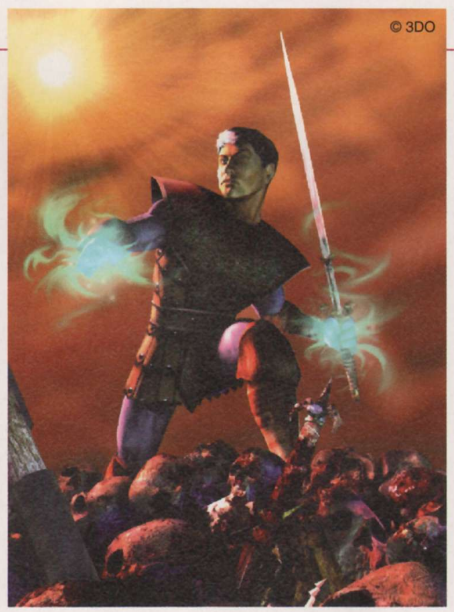
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

3DO ATTAQUE SUR PLAYSTATION

Editeur : 3DO - Développeur : 3DO (U.S.A.) - Disponible en janvier 2000

3DO importe enfin Might and Magic, bien connu du monde PC, sur PlayStation. Pour commencer léger, Crusaders of Might and Magic sera donc un titre d'action teinté jeu de rôle.

On aura également droit à des monstres un peu plus impressionnants que l'habituel cortège de gobelins et de squelettes.



© 3DO

C'est une saga très connue des joueurs PC. Le monde de Might and Magic : médiéval fantastique classique bourré de héros, de chimères, de monstres et de magie. Pour ce premier volet PlayStation, 3DO a choisi de rester fidèle à l'esprit console et non de tenter d'imposer les titanesques titres d'aventure PC, d'ailleurs quasiment impossibles à adapter d'un point de vue technique. Dans la peau de Drake, vadrouilleur né, vous vous retrouvez lancé dans une nouvelle croisade, après déjà de longues années d'extermination de monstres en tout genre (bon esprit !). Engagé dans la Grande Garde, vous tenterez d'apporter toute l'aide possible pour combattre la Légion des Damnés, en traversant 5 royaumes. Des aiguilles de la Citadelle aux tréfonds du Bois du Crépuscule, Drake devrait vous permettre de vivre une aventure épique dans un monde attrayant. Du moins est-ce le but recherché...

3D, RPG, NON-LINÉARITÉ

Le jeu se présente comme un Tomb Raider, avec une vue à la 3e personne plus propice à l'action. D'autres éléments le rapprochent du titre de Core Design, comme la possibilité pour Drake de sauter, courir, s'accroupir, résoudre énigmes et puzzles en tout genre. 15 énormes niveaux, subdivisés en un total de 90 zones, permettront au héros de rencontrer environ 30 monstres différents. Mais là où tout cela devient fort intéressant, c'est que le joueur pourra décider de la progression, en termes de caractéristiques et de compétences, de son héros. Celui-ci gagnera sur certains plans, à la discrétion du joueur. A lui de choisir entre vitesse et protection, épée ou sortilège. La façon dont le personnage finira l'aventure sera donc très variable. Autres éléments : la possibilité d'entreprendre des quêtes facultatives ou encore d'acheter du matériel chez des marchands. Une sorte de Diablo-like en 3D, tentative intéressante s'il en est. Reste à voir si la technique suivra, de même que la jouabilité. Les amateurs de Donjons et Dragons dresseront l'oreille.

Par Gregory Szriftgiser

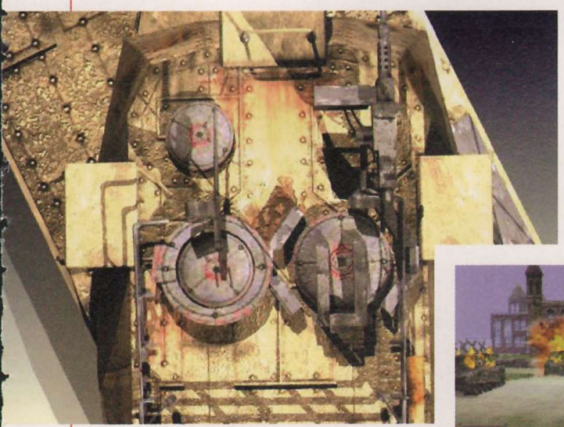
Editeur : 3DO - Développeur : 3DO (U.S.A.)

Disponible premier trimestre 2000

BATTLE TANX II GLOBAL ASSAULT

SIMPLE COMME BONJOUR

Dans le genre « un principe simple, des joueurs heureux », 3DO fait fort, avec ce jeu de tir. Orienté multi-joueurs, Battle Tanx II vous propose, vous l'aurez compris, de vous mettre sur la tronche à bord de chars d'assaut.



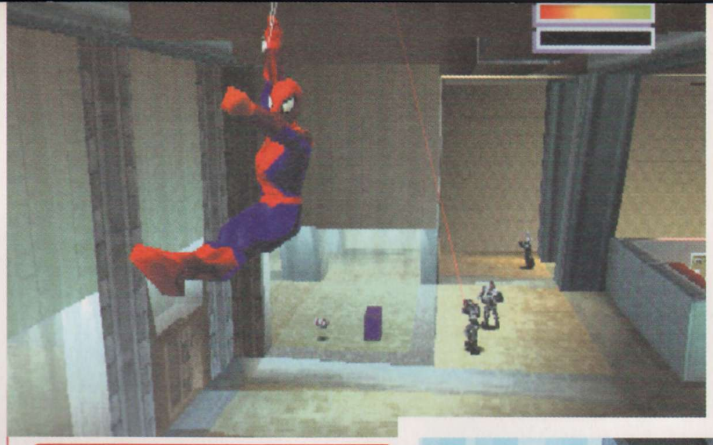
Battle Tanx premier du nom n'a sévi que sur la Nintendo 64. Aujourd'hui, cette suite vise également les joueurs PlayStation en mal de destruction massive. Car c'est bien de cela qu'il s'agit : une suite de niveaux et d'affrontements entre Etats-Unis et Europe (le rêve de bien des agriculteurs), avec des décors entièrement destructibles, volant en éclats dans un maximum d'effets pyrotechniques. On enchaîne donc les missions en tirant à tout va. Shellshock de Core Design, paru il y a plusieurs années, n'en proposait pas plus. Un mode solo pas très subtil, donc, mais un mode multi-joueurs qui pourrait se révéler plus intéressant, grâce à des modes variés et la possibilité de jouer jusqu'à quatre en simultané. Outre la bataille totale, qu'on appelle communément le Deathmatch, on trouvera donc un mode Capture the Flag (capture de drapeau), mais aussi la possibilité de jouer par équipe. La très grande simplicité du principe devrait en tout cas permettre à tous et à toutes de s'y essayer… pourvu que le principe basique ne les rebute pas d'avance ! Un titre qui fera de sa simplicité et de son accessibilité un double atout. Pour tous ceux qui en ont assez de ne jamais passer le premier niveau d'un jeu. Enfin.

En solo, on nous promet du 30 images seconde et des explosions gérant les éclats de constructions qui s'écroulent, etc.

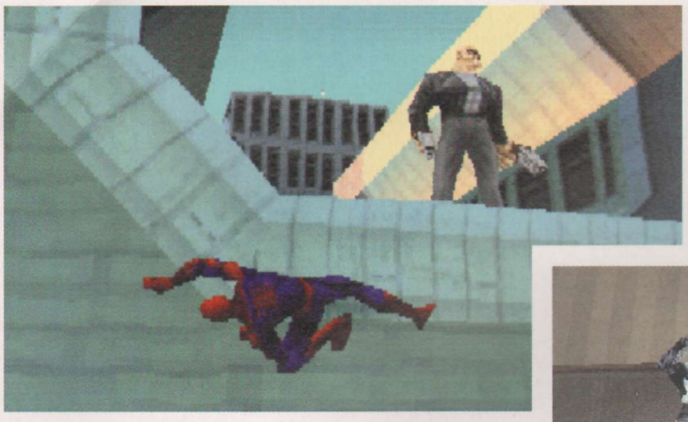
Baston devant la Maison Blanche. Et personne ne fait rien, mais où va le monde ?

codes
solutions
Astuces
Toutes les Nouveautés
& les Jeux Anciens
3615 CHEAT
2,23 F/mn

Par Kendy Ty



Les ennemis utilisent des armes à visée laser.



TM & © 1999 MARVEL

SPIDERMAN

LES SUPER SENS DE LA VIE

Editeur : Activision - Développeur : Neversoft Entertainment (U.S.A.)

Disponible premier trimestre 2000

© Marvel

Pour la première fois dans l'histoire de la PlayStation, Spiderman fera une apparition dans un jeu qui lui est dédié. Les fans de l'homme araignée trouveront là matière à rêver. En souhaitant que l'exploitaton de la licence soit intelligemment menée.

Dans les années cinquante, Jack Kirby et Joe Simon ont créé une bande dessinée autour d'un super héros du nom de Silver Spider, narrant les aventures d'un jeune étudiant qui profitait du pouvoir mystérieux d'une bague magique. Le précieux ornement lui conférait les capacités physiques de l'araignée, qu'il usait généreusement pour répandre la justice en ville. A ce moment-là, chez Marvel, tout allait mal financièrement car plus aucun investisseur ni aucune maison d'édition ne voulait soutenir la société de Stan Lee. C'est donc avec le sentiment d'avoir touché le fond du gouffre que Jack Kirby et Stan Lee décidèrent une ultime action, en créant une dernière bande dessinée, en août 1962, du nom de Spiderman Premiered. Dessinée par Steve Ditko et directement inspirée de Silver Spider, elle raconte comment un étudiant en journalisme est devenu tout d'abord catcheur, puis super héros masqué, après avoir été piqué par une araignée radioactive. A l'arrivée, le projet provoque un engouement quasi-immédiat sans précédent, qui réussit à séduire d'emblée les jeunes générations de lecteurs américains passionnés d'histoires fantastiques. Du coup, cela permet à la firme de Stan Lee de renaître de ses cendres tel un phœnix et de parvenir à sa notoriété actuelle. Depuis, Spiderman a perdu ses viriles toiles d'araignée sous les aisselles et s'est musclé comme Schwarzy. Aux dernières nouvelles, il s'est même marié avec Mary Jane, sa petite copine de la FAC, convoitée par l'insipide bouffon vert. Tout roule pour lui.

SPIDEY EN 3D

A croire qu'Activision se lance dans une politique de conversion en jeux vidéo de tous les super héros qui traînent dans les Comics Book... Après les mutants des X-Men (toujours en préparation), c'est donc à la vie privée du tisseur que les joueurs pourront goûter virtuellement. Pour l'instant, peu d'informations ont été distillées à la presse quant au contenu exact du titre, mais une chose est sûre : le jeu d'action bénéficiera de tas d'effets de lumière qui mettront en valeur les muscles saillants de Spidey. On retrouvera, à coup sûr, les vieux ennemis de « tête de toile », en l'occurrence, L'homme Lézard, le grotesque Rhino, l'obèse Caïd et le très multimédia Docteur Octopus. Autrement, le tisseur peut, comme dans la B.D., s'accrocher à toutes les surfaces, balancer sa toile chimique sur ses adversaires pour les emprisonner ou les assommer, se balancer de toile en toile comme Tarzan avec ses lianes ou encore distribuer de grosses mandales qu'il a pu travailler lorsqu'il était catcheur. L'interface prévoit un système de lockage des personnages, pour éviter de brasser inutilement l'air, reconnaissable par une flèche rouge au-dessus des adversaires en question. En bref, les péripéties du journaliste pigiste du Daily Buggle pourraient bien nous surprendre par la qualité de leur réalisation et leur originalité. Les fans sont, en tout cas, en droit d'exiger cela !

Le titre promet une réalisation technique de qualité.

Qui est Jack Kirby ?

Né à New York, le 28 août 1917, il commence sa carrière de dessinateur professionnel dans les années trente. Du fruit de sa collaboration, en 1940 avec Joe Simon, naît le très pédant Captain America, qui, à l'époque, était chez DC Comics. Ensuite, Kirby part en Europe prendre part à la Seconde Guerre mondiale, puis revient en Amérique avec des d'idées plein la tête. Il s'attaque dès lors à tous les genres de la bande dessinée : l'horreur, la romance, les western pour déboucher enfin aux super héros. Il quitte Joe Simon, puis se joint à Marvel dans les années soixante, date à laquelle il fait la connaissance de Stan Lee. Des deux esprits en ébullition naissent les Fantastic Four, l'Incroyable Hulk, Thor, les X-Men et les Vengeurs. L'avant-garde de la B.D. américaine était en train de se former. C'est le 6 février 1994 que le maître disparaîtra, laissant derrière lui pas moins d'une centaine de travaux.

Internautes !

Tous les jeux 24h/24h !

Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www.
Rue du
Commerce
fr

design > vu intégral

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

www.
Rue du
Commerce
fr

Par Xavier Brun

SAGA FRONTIER 2

L'APRÈS FINAL FANTASY VIII

Editeur : Square - Développeur : Square (Japon) - Disponible en février 2000

Après sa saga Final Fantasy, qui d'ailleurs ne s'arrêtera surement pas au 9e opus, Square renoue avec le jeu de rôle pour une suite très « dynastique » de Saga Frontier.

L'ensemble du jeu se compose de décors pastel.

Un grand choix d'attaque et de défense disponible pour chaque personnage.

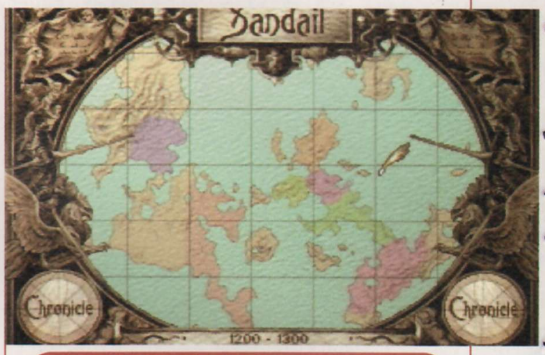
Le père créateur

Akitoshi Kawazu, père de la série des Sagas, a rejoint l'équipe de Square, en 1987. Après avoir travaillé sur le système de combat de Final Fantasy I et II, il produit The Romancing Saga Series et Saga Frontier. Aujourd'hui, il dirige Saga Frontier 2. Cette série est l'une des meilleures au Japon après Final Fantasy. Jusqu'alors inconnu en France, ce titre compte bien s'implanter chez les utilisateurs du système PAL. Sur le Net : www.square-europe.com

Dans beaucoup de familles, il existe des tensions dues à certaines incompréhensions, remontant parfois jusqu'à la plus tendre enfance. Cette belle époque, faite de nounours et de « cajoline », n'est pas rose pour tout le monde. Chez les Gustave, c'est Gustave, le premier des trois enfants de Gustave et Sophie, qui est à l'origine du conflit l'opposant à son frère Philippe. Marie, sœur de Philippe, mais aussi de Gustave, ne prend pas position. Marie, qui deviendra par la suite la femme de Cantal, Marquis d'Otto, « beauf » de Gustave et du Marquis de Nohl : Philippe (père de Philippe II). Heu… une seconde, j'appelle Stéphane Bern. Parce que, je ne sais pas pour vous, mais, moi, je suis complètement paumé ! D'accord, j'ai oublié d'ajouter à Gustave, fils de Gustave, le chiffre treize ; puisque son père est le douzième de la lignée. Ouf, tout s'éclaircit ! En fait, c'est hyper simple. Par exemple, mon arrière-grand-père Edmond, communément appelé « Tonton Marcel »… Bon, O.K., Saga Frontier 2 est nettement plus intéressant que mes histoires familiales.

UNIQUE EN SON GENRE !

Nous sommes en 1220, l'année qui donna naissance à Gustave XIII (Gus) et à William Knights. Cette année est aussi le point de départ de cette aventure fantastique. Aventure dans laquelle, la quête d'un œuf aux pouvoirs maléfiques vous fera rencontrer de nombreux personnages pittoresques, qui vous accompagneront tout au long de vos pérégrinations. 1227, cérémonie du tison « Firebrand », Gus doit démontrer son « Anima » (pouvoir magique inné). Manque de bol, pas de pot, rien ne se passe. Il se retrouve exilé avec sa génitrice. Son frère ne lui pardonnera jamais d'avoir été séparé de sa mère. Un seul désir sommeille en lui : tuer Gus de ses propres mains. Plusieurs années vont s'écouler, avant que Gus ne revienne sur sa terre natale, avec comme unique dessein : reconquérir le trône qui lui est dû. Une guerre fratricide s'engage alors. Chaque



Une vue générale du monde, qu'il faudra parcourir en long, en large et en travers.

bataille de Saga Frontier 2 peut s'effectuer selon trois modes différents. Un duel en tête-à-tête, un affrontement en équipe et l'attaque tactique, dans laquelle un positionnement stratégique des personnages s'impose, avant les assauts. Les luttes seront sans merci. Pour ce faire, Saga Frontier 2 dispose d'un concept de combat totalement inédit dans les jeux de rôle : la « Combo ». Les effets plus ou moins dévastateurs de ces combos sont déterminés par la combinaison d'armes et de sorts magiques. Mais l'histoire ne s'arrête pas là, bien au contraire. Libre à vous de choisir un autre protagoniste, ce qui influera sur le déroulement du jeu. Les scénarios deviennent exponentiels. Avec des décors très bande dessinée et de nombreux dialogues (parfois un peu trop longs), Saga Frontier 2 est un jeu de rôle novateur sur PlayStation. Au fait, je vous ai parlé de William Knights, cet orphelin à la recherche de la vérité sur le décès de ses parents… Je ne vous en dis pas plus, à vous de découvrir le second scénario de Saga Frontier 2. Ne vous inquiétez pas si, pendant le premier quart d'heure de jeu, vous ne pouvez pas agir sur le déroulement de l'histoire ; les Japonais nomment cela « une mise dans l'ambiance ». Espérons qu'en France, nous n'appelleront pas cela « une mise au rancart » !

Tous les jeux sans se bouger

*et 30F qui tombent du ciel !**

Offrez-vous plus de 1000 jeux - consoles - périphériques

- paiement sécurisé -

www. Rue du Commerce fr

*Jusqu'au 15 janvier 2000 pour le premier achat d'un jeu PC/MAC ou d'un jeu PlayStation (hors gamme Platinum). Voir modalités sur le site www.rueducommerce.fr

design > *vu* intégral

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

www. Rue du Commerce fr

Par Kendy Ty

Les boss des niveaux se distinguent par leurs tailles gigantesques !

SPACE DEBRIS

DARKLIGHT CONFLICT PUISSANCE DEUX

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Rage Software (G.-B.) - Disponible vers février 2000

Les créateurs de Darklight Conflict nous reviennent avec de nouvelles idées en tête. Cela nous donne Space Debris, un jeu de tir très proche de Colony Wars.

Rage Software

Fondé par Paul Finnegan en janvier 1992, Rage Software voit le jour à Liverpool et emploie, à l'époque, quarante personnes. Il change de statut de société en 1995, après avoir été racheté par la firme BCE Holding. A partir de 1998, fleurit toute une série de jeux inaugurés par Incoming, puis Darklight Conflict, Jonah Lomu Rugby, Trash-It, Deadball Zone et, très récemment, La Guerre des Mondes (testé dans la rubrique des courts métrages de ce mois). Aujourd'hui, Rage Software compte dans ses rangs cent dix employés et ne cesse d'augmenter son chiffre d'affaires.

Le moteur 3D utilise des textures très détaillées.

Je vous rassure tout de suite, Space Debris n'a rien à voir avec feue Jeanne Calment, mais sera sans aucun doute le prochain titre phare en matière de jeu de tir. Les fans des Colony Wars pourront donc se replonger dans l'ambiance sidérale des batailles intergalactiques. D'autant plus que la dernière déferlante Star Wars les aura quelque peu réchauffés. Le scénario utilise une trame stéréotypée, puisqu'on se frottera, pour la énième fois, à la technologie destructrice des méchants extraterrestres, avides de conquérir notre belle planète bleue. Vous incarnez James Bryant, le commandant de la flotte terrienne, qui doit entraîner ses hommes à défendre la Terre contre les envahisseurs. De là, s'ensuit un véritable parcours du combattant, pour triompher du mal venant de l'espace. Développé par le studio anglais Rage Software, à qui l'on doit déjà Darklight Conflict, Space Debris semble, techniquement, dépasser de loin ce premier, en employant un moteur 3D très performant, pouvant gérer jusqu'à trois milles polygones simultanément à l'écran et sans ralentir. La gestion des lumières sur les textures des vaisseaux ainsi que les perspectives des vues de caméra s'avèrent saisissantes de beauté et promettent, déjà à ce stade de développement, une réalisation à la hauteur de nos espérances.

UN TITRE PROMETTEUR

Space Debris vous propose de piloter six chasseurs aux caractéristiques hétéroclites en maniabilité et en armement, à travers dix niveaux qui obéissent à un scénario digne des plus grands films de science fiction. Pour favoriser l'immersion, le titre bénéficiera de séquences vidéo qui donneront l'impression au joueur d'avancer dans une grande épopée au lieu d'avoir le sentiment de remplir une série de missions dirigistes et découpées. Vos terrains d'affrontements ne se cantonneront pas au simple vide intersidéral mais vous amèneront à côtoyer des bases spatiales ennemies surarmées en DCA ou encore des canyons aux reliefs escarpés et riches en trafiques aliens. Une panoplie de situations qui ne pourra qu'exalter votre soif de justice ! Compatible avec le Dual Shock, Space Debris optimisera toutes les touches de la manette puisqu'on y trouvera un bouton pour accélérer son appareil, un autre pour freiner, larguer des missiles, utiliser des Smart Bomb, changer sa vue, effectuer des looping ou locker ses cibles. En bref, la prise en main s'adressera aux experts de la manette adeptes du pilotage pointu et complexe. De plus, on devrait y trouver pas moins de cinq modes de jeu, ce qui est salvateur pour sa durée de vie, et, en prime, une musique philharmonique digne de Star Trek, qui vous donnera la chaire de poule de bonheur. Reste à savoir si les adeptes du genre sont encore nombreux en Europe.

La vue subjective vous offre une représentation de l'intérieur du cockpit.

Heyyy cool man Rockstar

ROCKSTAR

Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu…
c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) !
Rockstar, le label pas comme les autres, débarque
méchamment avec dans sa hotte une pléiade
de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.

Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique
avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?),
de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec
Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la
conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley
et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64.
Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que
vous n'étiez pas prévenu) !

médialect

©1999 Rockstar Games. Rockstar Games est une marque déposée de Rockstar Games. Rockstar Games est une division de Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Z-Axis et le logo Z-Axis sont des marques déposées de Z-Axis, Ltd. «Thrasher» and «Thrasher Magazine» sont des marques déposées de High Speed Productions, Inc. GTA2 et Space Station Silicon Valley sont des jeux DMA Design. ©1998 DMA Design. Toutes les autres marques sont des marques déposées par leur propriétaires respectifs. ©1999 Take 2

ROCKSTAR GAMES

TAKE 2 DMA Z-AXIS GAME BOY COLOR PC CD PlayStation N64 SKYROCK PREMIER SUR LE RAP COA GAME ONE pills www.pills.com.fr

ROCKSTAR

le label de jeux-vidéo à ne pas mettre entre toutes les mains

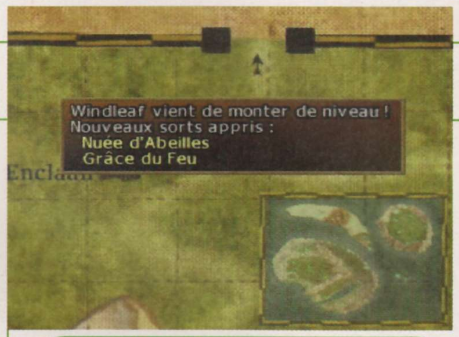
Par Grégory Szriftgiser

SHADOW MADNESS

LA VAGUE JEU DE RÔLE

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Crave Entertainment (U.S.A.) Disponibilité : janvier 2000

Un nouveau Final Fantasy sort et, comme d'habitude, il semble traîner son cortège de jeux de rôle mineurs traduits en français. Difficile toutefois de passer après le chef-d'œuvre de Square. Qui se laissera encore tenter ? Certainement tous les adeptes d'un genre encore sous-représenté en Europe.



Le système d'expérience donne plus de points à ceux qui portent le coup de grâce. Un moyen pour faire monter le personnage de son choix.

Je dois me faire vieux. Me voilà à faire des parallèles marketings, des analyses de motifs dans les sorties de jeux PlayStation. C'est vrai, l'année de la sortie de Final Fantasy VII, on a vu toutes sortes de jeux de rôle ou RPG (Role Playing Game dans le texte) de moindre envergure débarquer peu après, pour surfer sur la vague du succès Squaresoft. Aujourd'hui, Final Fantasy VIII est dans les bacs (si tant est qu'il en reste) et que voit-on arriver ? Un titre qui ressemble étrangement à FFVII, du moins au niveau technique. Si, si, et même qu'il s'appelle Shadow Madness. Un jeu de rôle dans la plus pure tradition, avec des décors superbes en 3D précalculée, des personnages en 3D temps réel et des combats en 3D temps réel. Evidemment, la réalisation est plus modeste que celle d'un Final Fantasy, mais il faut bien manger, comme on dit, et tout le monde ne possède pas les budgets de Square.

Les effets des sortilèges n'ont rien d'extraordinaire.

On retrouvera également les habituels boss, cachant équipement et or.

CLONE & CIE

J'imagine que la plupart des amateurs du genre se sont déjà rués sur FFVIII, comptant bien y passer autant d'heures de plaisir que sur le précédent opus. Mais toutes les bonnes choses ont une fin et il faut penser à l'après FFVIII. Shadow Madness vise clairement le même public que les Final Fantasy, avec un univers semblable, mêlant technologie et magie dans un univers médiéval, et se présentant sous la même forme. Il n'est toutefois pas du même calibre. Le système de combat n'est pas aussi bien pensé, puisqu'il faut faire appel aux touches de la tranche pour choisir entre magie, attaque, utilisation d'objets, etc. Les combats mettent en scène des monstres dont la modélisation n'est pas aussi poussée que celle des créatures du jeu de Square. De même, les déplacements sur les décors précalculés sont un peu laborieux, et on ne trouvera point de système spécial comme celui des Matérias ou des G-Force. Le scénario vous place dans la peau d'une espèce de voleur au look de pirate, nommé Stinger, qui ne tardera pas à être accompagné d'un robot fermier (!), Harv-5, et d'une magicienne/archer, Windleaf. Les personnages ne sont pas très charismatiques, mais la poursuite des forces du mal promet tout de même quelques dizaines d'heures de jeu, sur 2 CD. Certainement pas un hit, donc, mais un jeu de rôle de plus à découvrir et une nouvelle aventure à vivre intensément. Et comme je suis dans ma période des phrases toutes faites : « quand on aime... »

Guillemot

DU GRAND ART.

Official Licensed Product Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Le volant qui vous procure toutes les sensations d'une conduite sportive sur votre PlayStation™ :

- 2 leviers de changement de vitesses digitaux comme sur les Ferrari.
- 2 leviers et pédales analogiques : accélération et freinage progressifs. Fonctions R1 et R2.
- 2 puissants moteurs placés dans les poignées vous rappellent que vous êtes au volant d'une bombe.
- Fixation par 4 ventouses et étau central pour bien adhérer au bitume.
- En plus vous avez le choix entre 3 modes de jeux : Digital, Shock² (Analog + compatible Dual Shock™) et Negcon™, pour une totale liberté de conduite.

Existe aussi en version PC : **Racing Wheel** (pour PC & Mac®) **et FORCE FEEDBACK Racing Wheel**

www.guillemot.com

GUILLEMOT FRANCE S.A. - BP2 - 56204 LA GACILLY CEDEX Tél. 0 825 857 810 - Fax 02 99 08 94 17.

Shock² Racing Wheel™, Force Feedback™ Racing Wheel™ et Guillemot™ sont des marques déposées de Guillemot Corporation. Ferrari est une marque déposée de FERRARI Idea S.A. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception graphique et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

LES MICROMANIA

NOUVEAU

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Gare
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. : 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. : 01 61 04 19 00

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet
Tél. : 01 41 63 14 15

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay Sous Bois

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. : 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour "Le Merlan" - 13014 Marseille

45 MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
C. Ccial Auchan "Les Trois Fontaines"
45146 St Jean de la Ruelle -Tél. : 02 38 22 12 38

59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq
Tél. : 03 20 27 97 62

PARIS

75 MICROMANIA FORUM des HALLES
1, rue des Pirouettes - 75001 Paris
Tél. : 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, Rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. : 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées - 75008 Paris
Tél. : 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bd des Italiens
75002 Paris - Tél. : 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA Italie 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. : 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS
Tél. : 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. : 01 64 87 90 94

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. : 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin- Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. : 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél.: 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. : 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry
Tél. : 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. : 01 46 98 08 02

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. : 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. : 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais
Tél. : 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. : 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial "Bercy 2"
94200 Charenton-le-Pont
Tél. : 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. : 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. : 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. : 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. : 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. : 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. : 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. : 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. : 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. : 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. : 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. : 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. : 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt
Tél. : 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. : 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. : 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve-d'Ascq
59650 Villeneuve-d'Ascq
Tél. : 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. : 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. : 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. : 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. : 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. : 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. : 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. : 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. : 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. : 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. : 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. : 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. : 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. : 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet
84130 Le Pontet
Tél. : 04 90 31 17 66

LES DÉMONST

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Tendez l'oreille sur l'émission **fun attitude** du lundi au vendredi à 12 h 30 et **GAGNEZ 10 JEUX** d'un seul coup et d'un seul !!

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*sauf sur les consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Recyclez vos jeux !

Revendez-nous vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.
*Voir conditions à la caisse.

www.micromania.fr

Retrouvez les nouveautés les dates de sortie, le top des ventes, les tips et astuces et pleins d'autres surprises sur le site **www.micromania.fr**

Participez à la "Chasse au trésor" sur www.micromania.fr
10 CADEAUX* à gagner chaque mois

*1 cadeau par gagnant. Règlement du jeu disponible sur www.micromania.fr/tresor

GAME ONE

MICROMANIA : partenaire de l'émission **TESTS** sur **GAME ONE**, diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

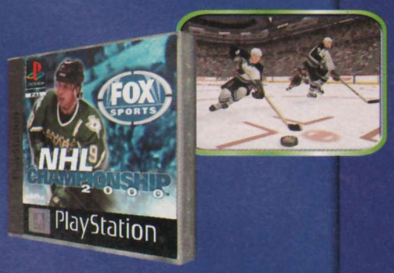
RATIONS MICROMANIA, C'EST TROP FORT !

Avec nos démonstrateurs, découvrez les nouveautés
en avant-première et sur écran géant, tous les **mercredis** et **samedis**,
de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les **MICROMANIA**

Démos — MERCREDI 1 et SAMEDI 4 DÉCEMBRE

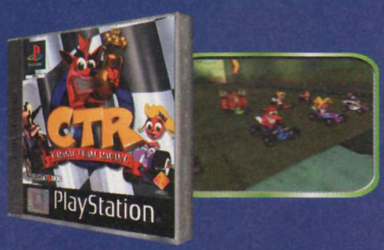
NBA 2000
En décembre, préparez-vous à prendre la place des basketteurs d'une autre planète !

NHL 2000
Pour jouer du poing ou de la crosse ou encore briser la glace, attendez décembre !



Démo — MERCREDI 8 et SAMEDI 11 DÉCEMBRE

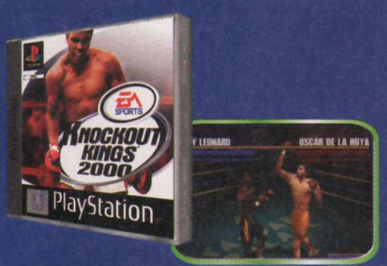
CRASH TEAM RACING
Retrouvez Crash Bandicoot et toute sa bande dans un délirant jeu de course de karts.



JEU FIFA 2000
GAGNEZ 1 PLACE POUR LA FINALE* DE LA COUPE DE FRANCE DE FOOTBALL
Retirez votre bon de participation dans votre Micromania
*La finale se déroulera au Stade de France en mai 2000.
Jeu sans obligation d'achat.

Démos — MERCREDI 15 et SAMEDI 18 DÉCEMBRE

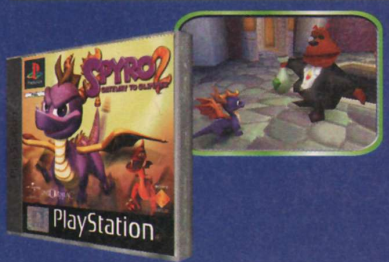
KO KINGS
Montez sur le ring et affrontez les boxeurs les plus talentueux de tous les temps : Jo Frazier, Muhammad Ali, Oscar de La Hoya, Sugar Ray Leonard...



FIFA 2000
Revivez le meilleur du football. La simulation la plus aboutie jamais réalisée !

Démo — MERCREDI 22 DÉCEMBRE

SPYRO 2
L'un des personnages emblématiques de la PlayStation revient cette saison avec encore plus de niveaux !



LE SATELLITE

Par Kendy Ty

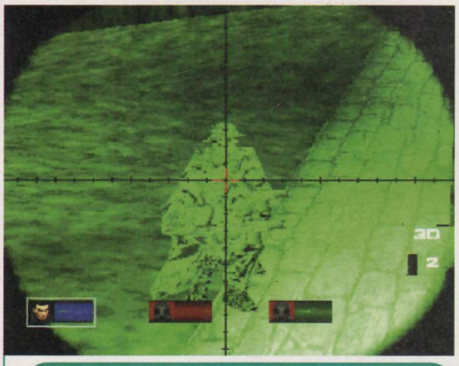
Les flashs-grenades aveuglent vos ennemis.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

PRISE D'OTAGES SUR PLAY

Editeur : Redstorm - Développeur : Rebellion (G.-B.)- Déjà disponible

Rainbow Six, le jeu inspiré du roman du même nom de Tom Clancy (A la Poursuite d'Octobre Rouge, Danger Immédiat, etc.) est en magasin. Faute de temps, pas de Travelling pour ce mois-ci mais, parole de scout, nous y reviendrons dès le prochain numéro. L'année va bien commencer.



La vision nocturne est très utile, dans la nuit profonde de la jungle Uttu !

Sacré jeu de l'année 98 par l'Académie Interactive des Arts et des Sciences et de nombreux magazines PC, Rainbow Six était, sur cette plate-forme, une simulation de commando antiterroriste basé sur les nouvelles du romancier Tom Clancy. Mélange savant de Doom-like et de stratégie tactique, le titre proposait de dessiner ses propres plans d'assauts et de gérer ses effectifs, de façon à ne perdre qu'un minimum d'hommes au cours des missions de libération d'otages. En fait, pour vous donner une idée, le soft peut faire penser à du Metal Gear poussé dans ses derniers retranchements où furtivité et stratégie sont les mamelles de la victoire. Ainsi, les troupes du Rainbow Six sillonnent le monde et agissent dans l'ombre du gouvernement américain, en débloquant les situations les plus tendues par-delà les relations complexes de la géopolitique. Doté de moyens matériels de dissuasion très complets, vous pouviez opter pour plusieurs tenues (légère, moyenne, lourde), qui affectaient la vitesse de vos déplacements, et pour toute une collection d'armes allant de la mitraillette HK MP5 10SD à silencieux à la carabine M-4 américaine. Sans oublier les précieuses grenades aveuglantes, qui s'avéraient indispensables pour mener les actions décisives lorsque les terroristes tenaient en joue de très près les otages. En bref, dans le genre force spéciale et SWAT, il était difficile de faire mieux. Fort de ce succès, une suite vit le jour ce mois d'octobre 99, sous le nom de Rogue Spear. Les possibilités tactiques de R6 ont été affinées et de nouvelles armes ainsi qu'une nouvelle classe de personnage, le sniper, ont été apportées. Mais bon, ne nous égarons pas d'avantage car nous sommes là pour parler de la conversion de R6 sur PlayStation !

Votre gars est un pro : il désamorce une bombe d'une seule main, l'autre étant occupée à tenir un silencieux...

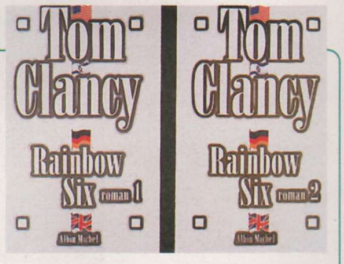
Redstorm

Non content de sa situation de brillant romancier, Tom Clancy élabore aussi des jeux vidéo à ses heures perdues via sa société Redstorm Entertainment, qu'il a fondé en novembre 1996. Constitué du personnel de Virtus Corporation, spécialisé dans les outils multimédia 3D, le crédo de Redstorm est de privilégier la qualité sur la quantité. Fervent adepte du PC, on doit, à la firme Rainbow Six, Force 21, Politika, Dominant Species et Rogue Spear, la suite de R6, qui fait actuellement un carton parmi les ventes des jeux multi-joueurs en réseau aux Etats-Unis.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

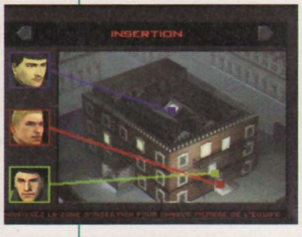
Crocheter une serrure vous prendra du temps. Evitez les mauvaises surprises, durant cette opération.

R6, le roman



Alors que le jeu PlayStation arrive un an après la version PC, le roman en version française sort aussi chez Albin Michel. Bien plus riche et passionnant que le jeu du même nom, cette histoire extraordinaire vous plonge dans le monde du terrorisme. Une bande d'écologistes fanatiques programment la destruction de la planète, grâce à un virus baptisé Shiva. L'équipe Rainbow est sur les dents et son commandant, appelé aussi Rainbow 6, devra non sans mal déjouer cette conspiration internationale. Prenant comme un bon film, Rainbow Six véhicule des idées intéressantes sur le rôle de l'homme sur la planète. Une bonne façon de réfléchir et de se détendre. Un investissement sans doute plus judicieux que le jeu.

Deux balles suffisent à abattre un preneur d'otages.



Vous pouvez de demander aux otages de vous suivre.

LES SWAT SUR 32 BITS

Si ce fut la société Redstorm de Tom Clancy qui développa R6 sur PC, sur PlayStation, il en est tout autrement. C'est le studio Rebellion qui s'est chargé de l'adaptation du titre, qui se veut, dans les écrits du moins, fidèle à la mouture PC. En tout cas, cette expérience constituera la première tentative de ce développeur sur Play, puisqu'on lui doit ses softs précédents (Alien VS Predator et Chekered Flag) sur la Jaguar d'Atari. Il faut avouer que notre engouement est bien vite retombé, pour avoir réussi à obtenir une version jouable, une version définitive qui plus est. Toutefois, le temps de la tester pour un Travelling manquait... En fait, nous sommes loin de tout ce que proposait le jeu sur PC, au niveau des sets tactiques. Effectivement, déterminer le point d'insertion de ses protagonistes constitue une véritable démarche stratégique mais n'est en rien utile dans le jeu. De plus, le choix des personnages se voit sévèrement restreint à neuf meneurs (Chavez, Hanley, Santiago...) et les équipes réduites à une seule et avec seulement trois gars à la clé. Pour la comparaison, sachez que, sur PC, on pouvait élaborer quatre équipes composées de quatre membres, soit diriger seize spartiates ! La restriction s'applique aussi aux armes lourdes et légères, tout comme à la représentation de l'action qui se borne à la seule vue subjective. Depuis la première version reçue il y a quelques mois, R6 ne semble pas avoir évolué. Au lieu de boire des coups, les développeurs auraient mieux fait de bosser un peu.

Service d'information sur les carrières de la marine
15, rue de Laborde - BP 25 - 00325 ARMEES

Nom : . . . . . Prénom : . . . . . Age : . . . . .
Sexe : . . . . M ❒ F ❒ Tél : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Code postal : . . . . . Ville : . . . . . .
Niveau scolaire : 3ème/CAP ❒ Titulaire BEP ❒
Terminale à BAC+2 ❒ ≥ à BAC+3 ❒

Par Sonia Jensen

UM JAMMER LAMMY

UNE GUITAR-HERO SUR PLAYSTATION

Editeur : Sony C.E. -Développeur : Sony C.E. - Disponibilité : janvier 2000

Um Jammer Lammy aura passé telle une ombre pendant une année dans PlayStation Mag, sans vraiment pointer le bout de son nez. Vous devriez bientôt le trouver en magasin, mais à cette heure, aucune version définitive ne nous est encore parvenue. Alors, on dit que seules les bonnes choses savent se faire attendre, et dans le cas de Um Jammer Lammy, un dicton pareil aura vite fait de se vérifier. Le jeu annoncerait-il la reconnaissance d'un genre « à part » sur Play ?

Lors de votre duel contre une chanteuse glamour, vous serez électrifié sur place si vous avez le malheur de tomber dans le « rouge ».

A l'image de cette ligne musicale, la deuxième session du jeu exigera de matraquer les touches du paddle. Et en rythme s'il vous plaît !

Malgré le succès plutôt mitigé de son Parappa The Rapper, le musicien japonais Mayata Matsuura a remis ses talents de graphiste au service d'un nouveau jeu à « valeur musicale ajoutée » : Um Jammer Lammy reprend les grands traits de son grand frère, et les coïncidences sont plutôt frappantes. Impossible donc d'envisager le jeu sans refaire un petit tour en arrière. Mais là où Lammy innove, c'est qu'il fait de vous un vrai musicien, et à ce titre, vous n'avez pas droit à la moindre erreur…

PARAPPA BIS

Lammy est sans conteste la sœur de sang de Parappa. On oserait même dire qu'elle a été faite dans le même « moule » ! Techniquement, le jeu propose une configuration identique à celle de Parappa, avec ses personnages en fausse 2D. Certes, ils sont plats, mais la façon dont la caméra tourne autour d'eux ne fait aucun doute : nous avons bien affaire à un jeu en 3D.

D'un point de vue narratif, le principe n'a pas changé d'un iota. Le jeu se déroule ici encore par étapes, et chacune d'elles est l'occasion de résoudre un « problème », en quelques solos de guitare. Improviser, c'est vite dit : vous devrez en fait appuyer en rythme sur les touches de la manette qui défileront à l'écran, en suivant précisément les variations musicales du morceau. Vous devez finir chacune d'elles avec le niveau Good, et c'est à cette seule condition que vous jouerez l'épreuve suivante. En fait, le schéma narratif s'apparente à un parcours initiatique pour notre héroïne. Le dicton du petit chien Parappa, « Je dois avoir la foi », se transforme ici en un « J'ai ma guitare dans la tête », une motivation qui guidera notre héroïne à travers les épreuves du jeu et les personnages qu'elle y rencontrera. Une héroïne que l'on se plairait à nommer « Miss Catastrophes » en s'intéressant un peu à ses mésaventures. Mais c'est bien connu, à force de catastrophes, on gagne en expérience, et l'expérience, ce n'est pas ce qui devra vous faire défaut.

Dans le niveau de la coupe de l'arbre, ce n'est pas une guitare mais une tronçonneuse qui fera office d'instrument.

En mode deux joueurs, vous aurez droit aux mêmes niveaux que ceux de la partie solo. Avec un double de l'héroïne version trash !

ON EXIGE DU DOIGTÉ

Si vous avez fini Parappa facilement, ici, ce sera une autre histoire. Le nombre d'occurrences par « ligne musicale » a incroyablement grimpé dans

Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.

www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?

TOUS LES JEUX VIDÉO AUX ENCHÈRES SUR LE NET.

Um Jammer Lammy. De même, si la difficulté est croissante, réussir la première épreuve demandera déjà pas mal de ressources et de tentatives. Et que dire des suivantes ? Vous n'en sortirez qu'à force d'acharnement, car ce sont 6 touches du paddle au final qui seront sollicitées, et ce, avec toute la rapidité et les enchaînements que le phrasé « guitaristique » suppose. Mayata Matsuura a d'ailleurs introduit avec un malin plaisir une foule de contretemps, parfois même plusieurs au cours d'une seule ligne musicale. Certains enchaînements demandent tellement de concentration qu'on en oublierait presque de regarder les graphismes du jeu. Heureusement, chaque morceau se décompose en un certain nombre de phases, et certaines sont plus facilement exécutables, de quoi rattraper les erreurs commises quelques secondes plus tôt. Aussi, le titre ne s'adresse pas forcément aux musiciens confirmés ou aux guitaristes virtuoses. La condition essentielle est d'avoir un bon sens du rythme, sans quoi vous risquez de ne pas aller bien loin dans le jeu. Les « gratteux » acharnés et les fins mélomanes, eux, retrouveront tout de même quelques sensations, et auront sans doute moins de difficultés à terminer les épreuves que les non-spécialistes. Et là, c'est une pure réussite technique. Le jeu présente déjà une multitude de genres musicaux dédiés à la guitare rock : si la première session semble tirée tout droit du premier volet, avec son rythme rap et surtout son personnage (rappelez-vous : le maître du dojo à la tête d'oignon qui apparaissait dans Parappa), les étapes suivantes se placeront sous le signe du rockabilly, du hard rock, du metal et même du « rock de bûcheron », entendez lourd et puissant. De la même façon, les effets guitaristiques qui s'accordent avec les touches demandées restituent, avec une fidélité exemplaire, les différentes techniques d'attaque des cordes : bend, slide (médiator glissé le long des cordes), sons saturés, effets du vibrato, l'espace d'un instant, on croirait tenir le précieux instrument dans ses mains.

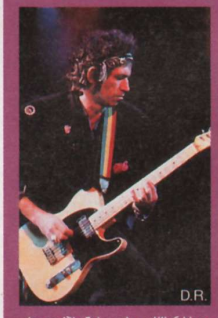
DUO EN PERSPECTIVE

Quoique d'une durée de vie un peu faible, à l'instar de Parappa, Um Jammer Lammy proposera un mode deux joueurs, ce qui doublera son intérêt même une fois le jeu fini. Ainsi, vous pourrez affronter la console, aussi bien qu'un autre joueur. Dans les deux cas, le duel guitaristique se fera en suivant un principe simple : gagner des points. Si vous restez fidèle au rythme d'une ligne, vous serez crédité d'un certain nombre de points, que l'adversaire perdra de son côté, mais qu'il tentera de récupérer une fois son tour venu. Le duel s'annonce ainsi sous cet effet « balance », avec un capital de 300 points par joueur au début. Convivial donc, tout comme un Bust a Groove, sauf que les pros du rythme sauront tirer brillamment leur épingle du jeu. Au final, le titre s'adresse donc surtout aux fans de guitares … et de guitaristes !

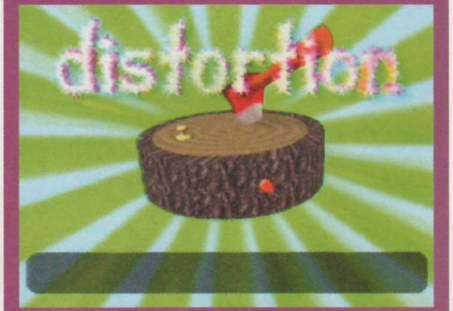
La guitare de Lammy : un des rares objets à être modélisé en 3D. Un détail qui insiste sur son importance.

La guitare pour les nuls

Au cours du jeu, notre héroïne rousse aura différents modèles de guitares entre les mains. Si certains s'annoncent fantaisistes suivant le contexte de l'épreuve, comme cette guitare-tuyau d'arrosage destinée à réduire les flammes d'un immeuble à mesure de l'enchaînement des riffs de guitare, d'autres seront vite reconnus par les passionnés. Les formes des guitares originales sont parfaitement restituées, et on compte parmi elles les célèbres modèles Les Paul (dans le premier niveau) et Telecaster (la coupe de l'arbre).



Le modèle Telecaster, utilisé bien avant Lammy par le guitariste attitré des Rolling Stones, Keith Richards.



Un petit clin d'œil aux pédales d'effets disponibles pour guitare : ici la distorsion, sous un aspect peu conventionnel.

VERSION ORIGINALE

Par Edouard Duchamp

L'ÉTRANGE NOËL DE LA PLAYSTATION

Difficile de faire aussi peu vendeur qu'un jeu de tiercé de cochons ! Pourtant, ces paris insensés, des éditeurs japonais en réalisent tous les jours. Plongée dans un univers ludique mystérieux totalement étranger aux jeux européens. Une autre façon de concevoir le jeu, quelque part à l'autre bout de la planète.

Si vous prenez de jolies photos de la fille, elle vous permettra de l'accompagner au magasin pour choisir son maillot de bain. Rien de plus...

En tant que journaliste, on se doit de toujours resté informé de ce qui se passe dans son domaine, et ce, dans tous les pays du monde. J'ouvre donc un document faisant part des meilleures ventes de jeux vidéo pour le mois d'octobre, au Japon, pays d'origine de la PlayStation, et je tombe nez à nez avec des résultats plus que surprenants. Ni Tekken ni même Final Fantasy VIII n'occupent le sommet de ce top des ventes, mais bel et bien le fameux **Derby Stallion 99**, avec plus de 730 000 exemplaires vendus. Pour ceux que l'anglais rebute, il s'agit, en fait, d'un jeu de... tiercé ! Graphismes simplistes, mais jeu profond, extrêmement long et passionnant, pour qui aime les chiffres. Car il ne s'agit pas seulement de parier sur des chevaux mais aussi d'en vendre, d'en acheter, d'échanger des semences ou de monnayer des accouplements afin d'obtenir des Ourasi ! Il faudra donc être amateur d'expériences, de tableaux plein de chiffres et surtout être extrêmement patient. Autre jeu de chevaux mais, cette fois, peut-être plus accessible pour nous : **Gallop Racer 3**. Outre que ce titre nous indique qu'il y a eu deux autres volets à cette grande (?) saga, il nous fait aussi comprendre que c'est un jeu dans lequel on galope. Imaginons un instant Ridge Racer, sur un terrain très plat et vert, les voitures sont des chevaux et le bouton d'accélération actionne une cravache pour faire

Discuter avec cette jeune Japonaise vous permettra de connaître ses goûts. La drague par visiophone, rien de plus facile ! Mais, pour le très attendu baiser, on repassera...

Choisissez votre cochon et éduquez-le gentiment pour en faire une bête de course ! Un jeu laid et inintéressant.

rougir le fondement du canasson. Ce dernier fera alors tout pour passer le premier la ligne d'arrivée. Mais attention à ne pas l'épuiser car, si sa barre d'énergie diminue trop, c'est dans les choux que finira notre ami chevalin ! C'est un point de côté, puis une transformation en côtelettes qui l'attendent. Dépassant allégrement les 150 000 exemplaires au Japon, une version américaine est arrivée à notre rédaction, preuve que certains éditeurs sont tout de même assez audacieux. Bientôt en Europe ?

PETITES COPINES VIRTUELLES

Même s'ils n'évoquent rien pour nous, les « nampa games » (en français : « jeux de drague ») sont extrêmement populaires. Les deux titres que nous vous avons sélectionnés comme exemple sont assez étonnants pour qui ne passe pas sa vie sur le 3615 Ulla. Le premier se nomme **Noël** et sa suite fut baptisée **Noël, la Neige** (total : 300 000 exemplaires environ de vendus). Outre le français approximatif utilisé sur la boîte « pour faire élégant » (car, au Japon, on aime le côté raffiné du français, preuve que tout le monde ne nous connaît pas), le principe du jeu va vous laisser pantois. Il s'agira de s'occuper de trois jeunes filles venues se détendre dans un club de vacances. Pour ce faire, quoi de plus naturel que le visiophone, pour recueillir leurs désirs, leurs rêves ou leurs craintes. Il va falloir également s'arranger pour être intéressant et lire des livres pour trouver des mots-clés à ressortir dans la conversation. Le but : séduire l'une des trois demoiselles, voire les trois pour les joueurs plus déterminés. Le second soft se nomme **Magical Date**. On commence par choisir une copine parmi 3 créatures virtuelles et c'est parti ! On l'emmene au parc, pour la prendre en photo, ou à la plage, mais en l'ayant auparavant aidé à choisir un maillot de bain. Le côté « poisson rouge » en jeu vidéo. Si vos photos sont réussies, vous gagnerez des points et vous pourrez

digitall.fr

tout le numérique pour toutes les émotions

600 jeux vidéo, 3500 produits multimédia, 340 pages en couleurs, vous n'alliez pas les imprimer vous-même...

digitall.fr, ENFIN DISPONIBLE EN CATALOGUE !

CD-ROM, DVD, JEUX...

Tous les jeux pour Playstation, Dreamcast, N64, Gameboy, PC, MAC...
Tout pour jouer, apprendre, se distraire, créer et s'évader.

DEMANDEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT AVEC LE COUPON CI-DESSOUS, PAR TÉLÉPHONE AU 0 820 08 9000* OU PAR INTERNET SUR www.digitall.fr

digitall.fr - BP104 - 77410 Claye-Souilly - RCS Meaux B 394 916 548 948 601. *0,78 F TTC la minute **Sans obligation d'achat.

A GAGNER des lecteurs DVD Vidéo**

DÉCOUVREZ LE CATALOGUE GRATUITEMENT

en retournant ce coupon à : digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly

PS 8/12

OUI, je souhaite recevoir gratuitement le nouveau catalogue digitall.fr

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Avez-vous un abonnement à Internet : ☐ oui : e-mail ..... ☐ non

Conformément à la loi informatique et libertés du 6/1/1978, vous pouvez accéder aux informations vous concernant, les modifier et demander qu'elles ne soient ni échangées, ni cédées en écrivant à digitall.fr - BP 104 - 77410 Claye-Souilly.

VERSION ORIGINALE

L'ÉTRANGE NOËL DE LA PLAYSTATION

Paqa

Magical Date

Dokodemo Issyo

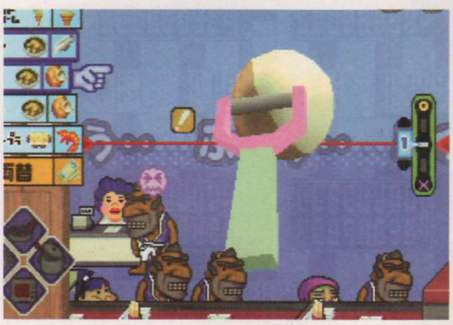
Butagué

Noël

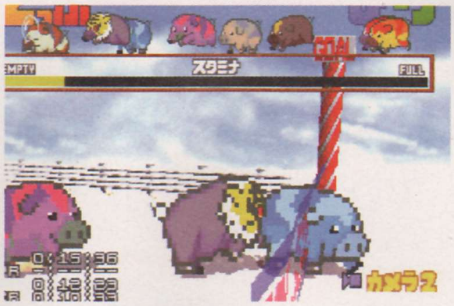
Top des ventes au Japon

Voici, pour vous donner un ordre d'idée, les tops de vente des jeux PlayStation au Japon, pour le mois d'octobre:

1 . . . . . .Derby Stallion 99 (tiercé)
2 . . . . . .Resident Evil 3 (action/aventure)
3 . . . . . .Dance Dance Revolution 2nd Mix (danse)
4 . . . . . .Torneko Big Adventure (RPG)
5 . . . . . .Fighting Illusion K1 (combat)
6 . . . . . .Iss Pro (foot)
7 . . . . . .Dokodemo Issyo (inclassable)
8 . . . . . .Memories Off (drague)
9 . . . . . .Beat Mania 4th Mix (musique)
10 . . . . . .Winning Post 4 (tiercé)



Un jeu de cuisine quasi-réaliste ! Prenez les oignons et coupez-les en tranche avec votre Dual Shock !



alors aller la voir danser en boîte. Mais pas touche, dans ce jeu, on ne fait que regarder ! Excellent pour un frustré ou un Flaubert dont l'éducation sentimentale virtuelle serait à faire. Pour le reste de l'humanité, l'intérêt de la chose reste plus que relatif.

CUISINE SAUCE SONY

On pouvait raisonnablement croire que seuls quelques obscurs éditeurs se lancent dans la commercialisation de tels jeux, mais non ! Konami, l'éditeur du fameux Metal Gear Solid, a bâti sa fortune sur le succès de jeux musicaux originaux comme **Dance Dance Revolution** (sortie en juin prochain sur le territoire français), **Guitar Freaks** ou le fameux **Tokimeki Memorial**, un jeu de gestion d'agenda (!). Le joueur est un lycéen qui devra gérer son emploi du temps au mieux, pour bosser, sans toutefois négliger ses ami(e)s, sinon il acquerra une mauvaise réputation. Bien entendu, le but final est de réussir ses examens et de trouver une petite amie. Même l'actuel leader du marché du jeu vidéo, Sony, lui-même, réalise **Ore No Ryôri** (Ma Cuisine, en français). Bénéficiant d'une réalisation sans reproche, d'un intérêt de jeu fantastique et présentant de réelles innovations, ce jeu est un simulateur de Jean-Pierre Coffe, ni plus ni moins ! A la manière d'Ape Escape, le titre utilise les deux Dual Shock pour manipuler la nourriture avec beaucoup de doigté. On coupe donc les oignons, on verse la sauce sur les nouilles et on pétrit le steak pour qu'il soit bien tendre, le tout en analogique, autant dire qu'il faut être très précis. Les clients qui passent commande n'aiment pas attendre ; il ne faudra donc pas perdre de temps, si l'on veut les satisfaire. Mêlant arcade et jeu d'adresse, voilà l'un des produits les plus originaux et les plus amusants qu'il nous ait été donné de voir. Mais serait-il possible de sortir un jeu aussi « étrange » en Europe ? Impossible. Le potentiel de ventes de tels produits (quelques milliers d'exemplaires seulement) à tôt fait de refroidir les éditeurs européens. Pourtant, certains titres sont aussi originaux qu'intelligents. Sony a ainsi créé **Dokodemo Issyo**, qui signifie « Ensembles partout ». Se jouant indifféremment sur PlayStation ou Pocket Station (la petite Memory Card avec un écran qui ne sortira jamais en Europe), Dokodemo Issyo met en scène un petit chat, un petit chien ou autres créatures à qui il faudra apprendre des mots. Une fois les mots assimilés, votre nouveau petit copain pourra avoir une « vraie » conversation avec vous. Une espèce d'ami pour ceux qui n'en ont pas. De quoi avoir froid dans le dos, lorsqu'on sait que le jeu en question a eu beaucoup de succès au Japon lors de sa sortie. On le savait en écoutant Starmania : on est toujours tout seul au monde...

POURQUOI PAS CHEZ NOUS ?

Mais il y a pire, comme ce **Butagué de Iljanai ?** qui signifie « Un Jeu de Cochons, ça le fait pas ? », en français, et qui met en scène des cochons de course. Difficile de s'imaginer qu'un jour tous ces jeux sortiront en Europe. L'Europe reste un jeune territoire, en ce qui concerne le jeu vidéo. Au Japon, le jeu vidéo fait partie de la vie de tous les jours, depuis assez longtemps, et de nombreuses catégories sociales de joueurs coexistent dans ce pays aux 14 millions de PlayStation vendues (contre bientôt 4 millions en France, par exemple). Parmi elles, les « joueurs de plus de 35 ans », véritable cible des jeux comme Derby Stallion ou Everybody's Golf qui a atteint le million d'exemplaires vendus l'année dernière. Les éditeurs ne négligent aucune tranche d'âge. La diversité des joueurs et le volume de chaque tranche justifient l'émergence de ces genres si « particuliers » au regard des Européens. Faut-il penser qu'en arrivant à maturité, le marché du jeu vidéo en Europe pourra, lui aussi, proposer des titres décalés. Crave et Konami ont ouvert la brèche, avec des jeux de pêche. Reste à savoir si, le temps aidant, on pourra un jour voir autre chose que des jeux de course, des jeux de combat et des Tomb Raider en Europe.

Choisissez entre Tolo le chat, Pierre le chien ou trois autres créatures, pour vous faire un nouvel ami.

Baisse le son !

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE CANAL 34 ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

GAME ONE

La première. À tous les niveaux.

Vous faites

Melon 1440° - Melon Front Flip X2 - Backside 360° - Crail 900° - Spin 720°
Indy Air - Mute Grab 360° - Mute Front Flip - Stalefish 360° ou 720°

quoi cet hiver ?

SAISON 1999/2000

SNOWPASS PlayStation®

2000 2 8 34 7 4 84 1 38 502

TIGNES

INCLUS :

Forfait multi-continents : Nouvelle Zélande, Alaska, Norvège, Etats-Unis et Japon.

Toutes les compétitions : Big Air, Boarder X, Course, Half Pipe.

Matériel : LIBTECH, K2, FORUM

Bande son MTV en libre écoute : Fear Factory, H2O, Ministry...

Exclusif : EDITEUR DE SNOWPARKS

Ce forfait ne comprend pas :
- les consommations de boisson
- l'assurance et les frais d'hospitalisation

www.tignes.net

- Tail Grab 720° ou 1440° - Nose Grab
- Flip - Backflip 180° - Tail Grab 540°...
Sur Tignes Snowboarding !

Faites le pour de vrai :
gagnez chaque semaine des séjours à Tignes
(Voir modalités sur le pack)

© 1999 Tignes.
MTV Sports : Snowboarding - Game and Software © 1999 Radical Entertainment, Ltd. "MTV Sports" names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "MTV: Music Television" name, trademark and logo. "MTV: Music Television" and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Snowboarding is a trademark of THQ Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports exclusively licensed to THQ Inc. The THQ logo and THQ are trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Ubi Soft Entertainment. Design : Lodi Factory. Photo : Sport SC/E.Boone

PlayStation®

radical entertainment.

THQ™
www.thq.com

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32
2,23F/MIN
3615 UBI SOFT

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

A CHAUD !

Editeur : Sony C.E.E. - Développeur : Squaresoft (Japon) - Sortie : octobre 99

SUR FINAL FANTASY VIII

Comme chaque mois, désormais, PlayStation vous donne la parole. Avis aux joueurs, joueuses... sortez de votre boulot et venez discuter avec nous ! L'occasion de partarger vos idées, vos points de vue avec les membres de l'univers PlayStation. La liberté d'expression n'ayant pas de prix, nous vous l'offrons. A vous de jouer... puis de parler ! Ecrivez ou téléphonez-nous, si vous souhaitez participer à nos commentaires A chaud...

Julia Passart - 20 ans

Activité : étudiante en langues orientales

Dans FFVIII, les dialogues prédominent au détriment de l'action. N'as-tu pas eu le sentiment, à certains moments, d'être un peu trop passive ?

Non, ça ne me gène pas trop, mais il est vrai qu'il y en a un petit peu trop. Par moment, ça casse un peu le rythme.

Les intrigues amoureuses tiennent une place importante dans FFVIII.

Ce n'est pas gênant. Je trouve ça très mignon, au contraire. On s'attache aux personnages et on finit par avoir envie de connaître le dénouement. J'aimerais bien retrouver ce type de sentiments dans d'autres productions. Dans les autres jeux, c'est l'action qui est mise en avant. C'est, à mon avis, ce qui fait la principale originalité de FFVIII. Ça change de Tekken, des jeux de sport et de voitures.

A ton avis, l'arrivée des sentiments dans les jeux vidéo va-t-elle attirer un public plus féminin ?

C'est certain. Les filles seront déjà plus intéressées.

Tu préfères qu'il y ait moins d'action et une trame scénaristique solide ?

Je préfère, en effet, que l'histoire prenne le dessus sur l'action. Mais, à mon avis, il faut quand même conserver des moments d'action et d'interactivité, sinon tu t'endors devant ta télé.

Des choses t'ont-elles déplu ?

Le système de combat est super compliqué. Au début, on se paume un peu, surtout avec les magies.

Thien An - 20 ans

Activité : étudiant en biologie

Tes premières impressions sur Final Fantasy VIII

Ça déchire ! La modélisation des décors est véritablement impressionnante. Les personnages sont nettement plus charismatiques que dans l'épisode précédent, même si je préfère le look nippon. Par contre, l'aspect futuriste n'a pas le charme des ambiances moyenâgeuses des autres épisodes.

Que penses-tu de l'ambiance musicale ?

Les compositions sont vraiment très agréables. Les thèmes collent bien à l'ambiance du jeu, même si l'orchestration n'est pas symphonique. Mais bon, les développeurs ont sûrement manqué de place.

Les intrigues amoureuses tiennent une place importante dans FFVIII.

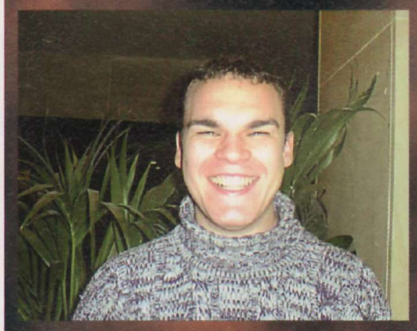
Les relations amoureuses dans Final Fantasy, ce n'est pas nouveau. Déjà dans le quatre, l'aventure laissait une place importante aux sentiments. Du moment que c'est bien intégré à l'histoire, moi, je m'en fiche.

Des choses t'ont-elles déplu ?

La première fois qu'on voit les sorts on se régale mais, au bout de trois fois, ça devient un peu saoulant. Les combats deviennent interminables. J'aurais aimé pouvoir les zapper. Je trouve que ça rallonge artificiellement la durée de vie du jeu. Sinon, je trouve que le mix perso/décor n'est pas toujours très réussi. Les personnages ressortent un peu trop.

Olivier Panou - 22 ans

Activité : étudiant en dessin



Que penses-tu du look des personnages ?

Le fait que les designers aient complètement changé l'aspect des personnages me gêne un peu. Je préfère le look « mignon ». Là, les héros font trop sérieux. Il y a un petit manque de fantaisie. C'est devenu très hollywoodien.

Qu'est-ce qui t'a le plus marqué ?

Les magies sont tout simplement magnifiques. Les développeurs ont fait preuve de beaucoup d'imagination. Les rebondissements pendant certains combats sont une excellente idée. De plus, il n'y a aucune transition entre les cinématiques et le jeu, c'est vraiment très fort !

Dans FF VIII, l'aspect médiéval s'efface pour laisser la place à une atmosphère beaucoup plus futuriste. Que penses-tu de cette évolution ?

Là encore, ça me déçoit un peu. Il y a un côté « space-opéra » un peu froid dans ce huitième épisode. On s'éloigne carrément de l'Heroic Fantasy pure, qui caractérisait les tous premiers volets. Le look futuriste est moins original, c'est du déjà vu.

Les intrigues amoureuses tiennent une place importante dans FFVIII.

L'amour et les sentiments ont toujours été présents dans Final Fantasy. Si cet aspect fleur bleue est bien intégré au scénario, ça ne me gène pas. Ici, on sent que les développeurs ont voulu faire un volet totalement différent et original.

Des choses t'ont-elles déplu ?

Les combats ont tendance à traîner en longueur. J'aurais aimé pouvoir zapper les grosses magies. C'est un peu gonflant de devoir subir ces séquences. Sinon, les personnages en 3D ne sont pas toujours très bien intégrés aux décors qui, eux, sont en 2D.

Final Fantasy VIII, le jeu de rôle qui aura créé l'évènement en 1999.

Attention CHUTE de PRIX

Revendeurs, Contactez-Nous !

3615 Consol plus * 2,23 F la mn

Restons zen !

Parfois dans la vie on se sent seul et démuni !

pourquoi se prendre la tête

Heureusement il y a 3615 Consolplus

alors qu'il y a 3615 Consolplus ?

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !

Pour plus d'info consultez-nous !

Frais de port gratuit*
Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24
Rachat cash de jeux d'occasion
Paiement en 48 h**
Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs
** à compter de la date de reception

PLAYSTATION

LES NEWS			
CHINE	299 F	SPYRO 2	329 F
WORMS ARMAGEDDON	329 F	LE MANS	329 F
LE MONDE DES BLEUS	329 F	FIFA 2000	349 F
MISSION IMPOSSIBLE	329 F	HELL NIGHT	349 F
CRASH TEAM RACING	329 F	RONIN BLADE	349 F
LES SCHTROUMPFS	329 F	ALIEN RESURRECTION	349 F
XENA : WARRIOR PRINCESS	329 F	NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F
RAINBOW SIX	329 F	FINAL FANTASY 8	349 F
FORMULA ONE 99	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
CARMAGEDDON	329 F	FIGHTING FORCE 2	349 F
TARZAN	329 F	ISS PRO 99 EVOLUTION	349 F
		DINO CRISIS	349 F

JEUX D'OCCASION PSX

99 FRANCS

CRASH BANDICOOT 2
MICROMACHINE V3
TOCA TOURING CAR
ODDWORLD
FIFA 98
HEART OF DARKNESS
DESTRUCTION DERBY
PANDEMONIUM
TOMB RAIDER
RESIDENT EVIL
CROC
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
TOMB RAIDER 2
SOUL BLADE
COOLBOARDERS 2
LEGACY OF KAIN
JURASSIC PARK LOST WORLD
V.RALLY
DYNASTY WARRIORS
GRAN TURISMO

149 FRANCS

FORMULA KARTS
ISS PRO 98
FORMULA ONE 98
COLONY WARS VENGEANCE
ODT
CARDINAL SYN
TAIL CONCERTO

199 FRANCS

RESIDENT EVIL 2
SPYRO
YANNICK NOAH
N GAMES PRO BOARDERS
ALUNDRA
TOMB RAIDER 3
BLOOD LINES
TENCHU
MEDIEVIL
RUNNING WILD
C&C : ALERTE ROUGE
DUKE NUKEN TIME TO KILL
ODDWORLD EXODE D'ABE

249 FRANCS

COLIN MAC RAE
COOL BOARDERS 3
RIDGE RACER 4
BID AIR
LUCKY LUCKE
TAI FU
ASTERIX
KNOCK OUT KINGS 99
FIFA 99

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ...

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

Playst 12/ 99

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux + de 18 ANS

Forts d'une renommée mondiale, les petits lutins bleus vont tenter de séduire les bambins fraîchement débarrassés de leurs couches-culottes et prêts à se saisir, pour la première fois, d'une manette, afin de découvrir le pouvoir caché des symboles ■▲●✕.

Editeur : Infogrames - Développeur : Infogrames (France)
Déjà disponible

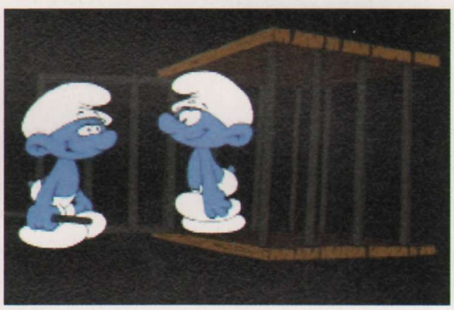
LES SCHTROUMPFS

LE PREMIER JEU « JUNIOR »

Sauter demandera une certaine habileté au tout-petit.

Jusque-là un peu délaissés, voire abandonnés à leur triste sort, les tout-petits étaient dirigés vers leur « ordi-mini » éducatif, certes, mais pas très divertissant. Les plus téméraires se rabattaient dès lors sur les jeux de combat du grand frère, style Tekken, en appuyant comme des forcenés sur tous les boutons de la manette sans réfléchir. On a tout prévu, chez Infogrames, pour conquérir les 20 millions d'Européens de 4 à 7 ans avec un pari téméraire, celui de réussir à faire jouer des enfants qui ne savent pas encore lire et ne connaissent pas très bien l'univers technique des jeux vidéo. Ainsi, le jeu se divise en deux parties, la première étant de la pure initiation, avec néanmoins l'aide nécessaire des parents pour lire la correspondance du symbole et de son action. Car il ne faut pas oublier qu'à l'âge de 4 ans, un enfant ne sait utiliser qu'un bouton à la fois et ne peut exécuter de mouvements dans un environnement 3D. Dans le deuxième niveau, le tout-petit est censé avoir intégré la manipulation de la manette avec les différents symboles. Les parents

Vous retrouverez les décors typiques du D.A.



pourront découvrir avec l'enfant tous les aspects du jeu et constater que ce dernier est truffé de référence à l'imaginaire de leur progéniture, avec notamment un lapin que le Schtroumpf peut caresser ou les interventions du bébé Schtroumpf auquel ils pourront s'identifier. En effet, bébé Schtroumpf pleure s'il n'a pas son biberon ou son hochet. Il suffit de cliquer sur l'icône correspondante, pour lui donner satisfaction. Afin de coller au maximum à la demande des moins de 6 ans, Infogrames les a sondés en leur soumettant les divers éléments susceptibles d'être intégrés au jeu. C'est ainsi que l'on se rend compte que les bambins adorent ce qui est interdit ou un peu méchant, comme exploser un cadeau piégé à la tête du Schtroumpf Intello. Belle mentalité…

UNE LOGIQUE TRÈS MANICHÉENNE

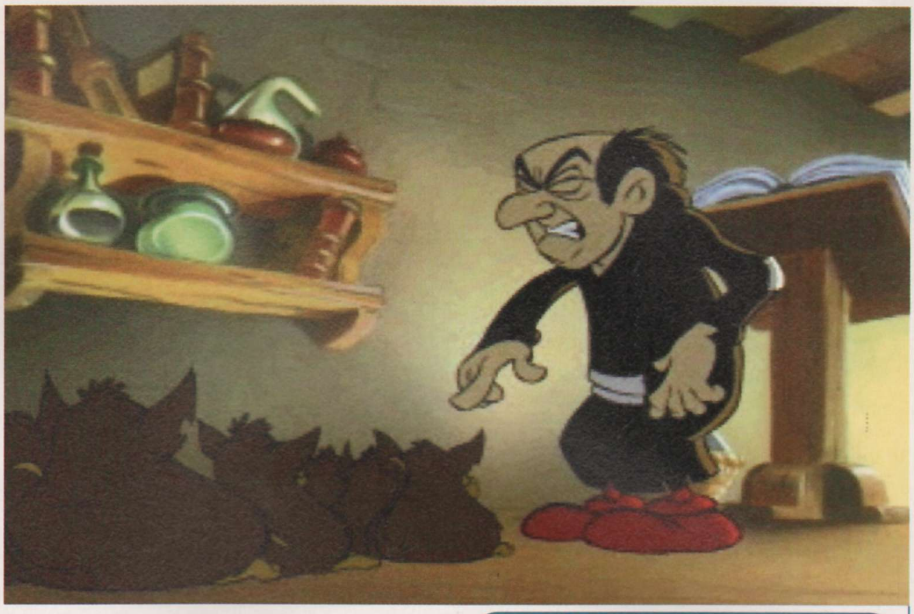
L'univers des Schtroumpfs est conçu selon les codes basiques des enfants, avec les gentils lutins bleus et les méchants Gargamel et Cracoucass qui ont osé kidnapper 9 Schtroumpfs et le bébé Schtroumpf. De plus, les personnages sont en 2D, car un enfant de 4 ans ne peut suivre un personnage en 3D. Sa vision n'étant pas suffisamment affûtée,

L'avis et la note de Grégory 4 ans

NOTE GLOBALE **7**

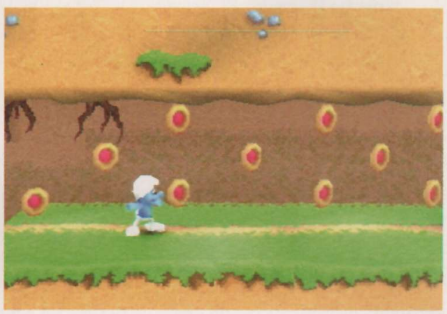
C'est rigolo, surtout de sauter sur les champignons avec les Schtroumpfs et de prendre des cadeaux pour les faire exploser. Mais après, c'est un peu dur. Y a pas des courses de voitures ?

Le premier niveau s'attarde tout particulièrement sur l'apprentissage des commandes.



Le terrible Gargamel semble toujours aussi « méchant » mais les enfants en viendront vite à bout.

la symbolique du jeu a donc été simplifiée. Par contre, les décors sont en 3D avec une multitude de couleurs vives, de bonbons et gâteaux à collecter pour les distribuer à tout moment au bébé Schtroumpf. Tous ces détails correspondent à des objets que l'enfant a intégrés et qui permettent une meilleure identification avec les persos. Ce titre est conçu de telle sorte que les enfants arrivent progressivement, et seuls, à la fin du jeu ; d'où l'existence de 2 niveaux totalement distincts. On ne meurt pas dans le 1er niveau « C'est du gâteau », parce qu'un enfant n'a pas encore la notion de mort. Les méchants sur lesquels on saute se dégonflent et le personnage n'a un nombre de vies limité que dans le second niveau « C'est pas de la tarte », lorsque le jeune joueur aura pris conscience de son action, par la répétitivité même de celle-ci. Une différence fondamentale avec notre façon de jouer bardée de préjugés et de réflexion, car l'enfant va recommencer sans cesse pour réussir et non envoyer la manette se fracasser contre le mur en insultant copieusement les personnages. Le jeu va forcément plaire aux enfants mais aussi, et surtout, aux parents détenteurs du pouvoir d'achat. Ces derniers ont d'ailleurs été sollicités pour la réalisation du jeu, notamment les mamans, apparemment plus concernées par les images bombardées à leurs bambins et assurément plus hermétiques aux jeux vidéo. Rien n'a été laissé au hasard, pour satisfaire les enfants et ne pas déranger les parents. Du politiquement correct aux antipodes des affreux jojos de SouthPark ! Les Schtroumpfs est donc un vrai jeu de plate-forme, avec 17 niveaux et des difficultés progressives adaptées aux très jeunes enfants qui ne souffriront plus désormais de la frustration de ne pas pouvoir



progresser et qui auront là, la possibilité de jouer, enfin, tous seuls comme des grands. Difficile de trouver des concurrents, puisqu'il n'existe, à l'heure actuelle, pas de jeux réellement étudiés pour les 4-7 ans. En outre, la signalétique des jeux indiquant ceux accessibles à partir de 3 ans n'est pas vraiment appropriée, les obstacles s'avérant souvent trop difficiles pour un enfant en bas âge. C'est aussi le cas dans les Schtroumpfs, puisque mon cobaye de 4 ans avait un peu de mal à avancer dans « C'est pas de la tarte ». En effet, le petit Greg ne parvenait pas à se diriger, parce qu'il voulait appuyer sur tous les boutons de la manette. Peut-être faudrait-il prévoir une manette simplifiée pour les enfants ET aussi plus petite, plus adaptée à leurs mains ? Sans doute est-ce la prochaine étape des jeux vidéo pour les tout-petits.

L'enfant retrouve ici les éléments climatiques de sa vie quotidienne.

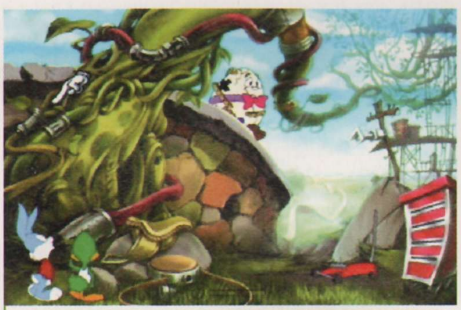
Par Karine Nitkiewicz

INTERDIT aux de 18 ANS

Vous pensiez finir l'année tranquille, les doigts de pied en éventail, en vous goinfrant de chocolat. Que nenni ! Le mois de décembre sera toons ou ne sera pas, c'est-à-dire complètement loufoque et débile à souhait !

Editeur : Sony C.E. - Développeur : Terraglyph (U.S.A.)- Disponible bientôt

BUSTER LE RETOUR DES TINY TOONS AND THE BEANSTALK



Les Tiny sont prêts à tout faire sauter.

Mon dieu, mais que se passe-t-il ? Le monde serait-il devenu fou à la fin du millénaire, basculant sous l'hégémonie des Tiny Toons ? En fait, vous n'avez sans doute pas remarqué mais nous sommes entourés de dégénérés et il est déjà trop tard pour réagir. Nous sommes depuis longtemps aux mains des Toons, Roger Rabbit a commencé l'invasion de notre planète depuis belle lurette. Après Bugs Bunny Part en Voyage, les Toons version réduite s'apprêtent à monter à l'assaut du haricot géant pour découvrir le trésor caché. Pour cela, il vous faudra slalomer entre les boîtes de TNT bondissantes, les enclumes qui tombent du ciel et les missiles explosifs qui foncent sur vous ! Le port du casque est obligatoire. Vous l'aurez compris, ce jeu ne nécessite pas un Q.I. hors normes. On suit prudemment notre guide le lapin à hélice, le long du haricot géant, afin de trouver les différents morceaux composant les clés du bonheur. Enfin, ces clés vous permettent essentiellement de franchir les étages du fameux haricot.

AU PAYS DES TINY TOONS

Les déplacements des personnages sont fluides et sans coupure pour charger les séquences. Les décors sont très détaillés puisque réalisés à la main à la manière d'un dessin animé. De plus, le scénariste s'est bien lâché pour pondre des dialogues sans queue ni tête. Du style : un moteur de bateau hurlant qui ne veut pas être démarré ou un rat qui pousse la chansonnette en sautant à l'élastique du haut d'un cargo. Vous êtes dorénavant prévenu, c'est un peu du n'importe quoi, mais c'est franchement drôle. C'est là tout le charme des Tiny Toons, leur humour est vraiment tordant du fait de son nonsens total. En clair, les personnages racontent n'importe quoi et c'est marrant, surtout pour les enfants. Buster and the Beanstalk ne ressemble à aucun autre soft car il intègre un certain humour et bénéficie d'une qualité graphique impressionnante. Preuve qu'en se foulant un peu, les concepteurs peuvent créer un jeu pour enfants intéressant et original. Ce soft devrait, on l'espère, faire jurisprudence. On peut désormais envisager un avenir serein avec une foultitude de jeux pour enfants bénéficiant de personnages originaux, de graphiques soignés qui confèrent à l'ensemble une esthétique plaisante et une atmosphère particulière.

Admirez les décors typiques des Toons dans lesquels vous serez plongé.

L'avis de Pierre, 12 ans

NOTE GLOBALE 7

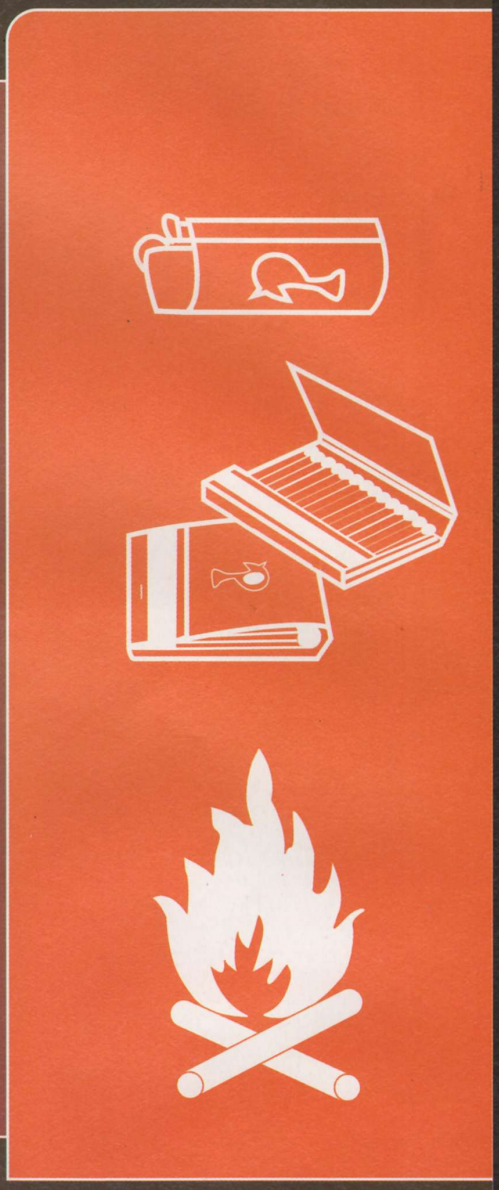
« Moi, j'aime bien les Toons parce qu'ils sont vraiment fous : ils se tapent dessus avec des gros marteaux et se font exploser la tête avec du TNT. C'est vraiment bien dessiné, en plus. »

SI VOUS AUSSI VOUS VOULEZ ENFLAMMER VOS PETS, DITES-LE SUR INTERNET.

PAGES PERSO

STÉPHANE RÊVAIT DEPUIS LONGTEMPS D'ENFLAMMER SES PETS AVEC DES AMIS. ALORS IL A CRÉÉ SA PAGE PERSO SUR MULTIMANIA ET DEPUIS ILS SONT DES CENTAINES À L'AVOIR REJOINT.

www.multimania.com/proutland



MULTIMANIA, *LE* SITE DE COMMUNAUTÉ.

www.multimania.fr

PAGES PERSO, E-MAIL, DIALOGUE EN DIRECT, E-COMMERCE.

MultiMania

★ EURO RSCG WORKS – RCS Paris B 402 186 084

INTERDIT aux + de 18 ANS

Chaque mois, de nouveaux titres apparaissent pour les enfants. La PlayStation s'universalise et compte bien, après avoir séduit les parents, s'adresser à leur descendance.

Editeur : Psygnosis - Développeur : Psygnosis (G.-B.)

Disponible au 1er trimestre 2000

TEAM BUDDIES

DES AIRS DE LEGO

Dévaster la base ennemie reste un des moyens les plus fourbes de remporter la victoire.

Lorsque vous aurez amassé suffisamment de cubes, vous pourrez lancer la construction des tanks. Radical.

Parfois, je me demande comment certains éditeurs parviennent à sortir de situations bien compromises. Ce n'est pas très chouette, ce que je vais dire à propos de Psygnosis, mais il faut croire que la mort réussie plutôt bien à l'éditeur anglais. C'est vrai, quoi, rappelez-vous, il y a quelques mois, le groupe annonçait la fin de son activité. Voilà, nous étions tous bien dégoûtés de perdre l'un des fleurons de la PlayStation, mais bon, que faire face à la fatalité ? Et puis, soudain, le miracle. En effet, depuis que nous avons reçu ce faire-part de décès, les jeux estampillés Psygno se succèdent avec frénésie ! Bon d'accord, il faut avouer que l'éditeur ressort un peu toujours les mêmes soupes au goût de WipEout, Formula One et prochainement Colony Wars ou encore Rollcage mais, au moins, l'hypothétique défunt semble retrouver sa forme d'antan. Plutôt réjouissant de prendre conscience qu'il existe véritablement une vie après la mort. A moins que je n'aie rien compris, qui sait. Quoi qu'il en soit, c'est dans ce climat de retour progressif à la vie, que débarque l'étonnant Team Buddies. Un titre qui tranche furieusement avec la gamme futuristico-techno de Psygno et qui paraît plus s'orienter vers les plus jeunes d'entre vous. Que ceux tentés par un jeu multi-joueurs mâtiné d'action/réflexion me suivent.

L'invasion des mini-pouces

Je pense que vous l'avez remarqué : en ce moment, la PlayStation est submergée par une vague de petits bonshommes. Des cubiques Lego aux garçonnets en pyjama de Dreamstory et maintenant nos amis les pois chiches de Team Buddies, les plus jeunes joueurs ont désormais de quoi faire. Dans le fond, c'est un signe de l'évolution de la gamme des produits PlayStation.

CONSTRUCTION ET FOURBERIE

Avec leur face de Lego et leur dégaine de Kinder surprise, les héros de Team Buddies en surprendront plus d'un. Inoffensifs morceaux de plastique colorés, ces petits êtres passent leur temps à choper des blocs pour construire des véhicules et armes de plus en plus délirants. En fait, il s'agit d'un jeu de conquête conçu pour les enfants. Comprenez par là que les règles restent très basiques. Bâtir ses infrastructures plus vite que son adversaire, pour ensuite coloniser l'intégralité de l'aire de jeu, voilà résumée toute la portée ludique de Team Buddies. Enfin, pas tout à fait car, bien évidemment, l'intérêt principal du jeu réside dans son mode multi-joueurs acceptant jusqu'à quatre maniaques du paddle. Là, il ne s'agit plus de mener ses opérations dans son coin, mais plutôt d'aller le plus souvent possible déranger ses adversaires. Ainsi, tandis que vous ramasserez, comme d'hab', vos blocs et construirez vos différents éléments, n'oubliez pas de détruire le travail de votre prochain. Ce n'est peut-être pas vraiment fair-play, mais l'efficacité est garantie ! Et puis, à force de naviguer dans ce monde 3D tout bariolé, avec ses thèmes graphiques épurés mais rigolos, on finit par se prendre au jeu. Bon, alors, bien sûr, cela ne va pas chercher très loin, et face à un Command & Conquer, par exemple, le gameplay paraît vraiment pauvre. Mais grâce à ses très nombreuses aires de jeu, sa facilité d'accès et ses options multi-joueurs, Team Buddies a tout du petit jeu sympatoche et devrait divertir les plus jeunes qui se prennent pour un Jules César bien fourbe.

S'il ne semble pas possible de détruire la base, cela détournera temporairement l'attention de vos ennemis.

Oubliez tout ce que vous avez vu.

Avec UEFA Striker, retrouvez

tout ce qui fait vibrer le football :

les plus grands clubs et sélections nationales,

les plus grands joueurs, les compétitions

les plus prestigieuses.

Dans UEFA Striker, découvrez

des caractéristiques uniques :

un mode entraînement

pour progresser et

un système de contrôle du ballon

à la précision inégalable.

UEFA ★★★ STRIKER

Les plus grands buts restent à marquer.

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 80 20
MiniTel 3615 infogrames

PlayStation™

www.uefa-striker.com

Rage

INFOGRAMES

All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Associations). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rigths reserved. © Rage Games Ltd. All rigths reserved. Distribué par Infogrames. "PlayStation" and "Playstation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Tony Franck.

Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

Vous aurez remarqué, il fait de plus en plus froid dehors. Mon nez commence à réclamer ses premiers mouchoirs mentholés et mon écharpe n'en finit plus de me râper le cou. Que voulez-vous, l'hiver est arrivé. Certains trouvent ça déprimant, eh bien moi je trouve ça plutôt réjouissant ! Noël est, en effet, imminent, les news semblent dopées à bloc et le bug de l'an 2000 ne fait peur qu'à mes voisins. Joyeuses fêtes et à l'année prochaine !

Ubi Soft à l'assaut de Hong Kong

Allez savoir pourquoi, les éditeurs français se lâchent vraiment en ce moment. Après Infogrames, c'est au tour d'Ubi Soft de se glisser sous les feux de la rampe. Son dernier fait d'arme est l'ouverture d'une nouvelle filiale de distribution à Hong Kong ! Cela faisait en effet deux ans, qu'Ubi était implanté en Chine et déjà les ambitions d'expansion se faisaient pressantes. L'ouverture des marchés asiatiques et l'évolution fulgurante du jeu on-line constatée ses dernières années dans cette région du monde, ont poussé l'éditeur à affirmer sa position en Asie (le groupe est désormais implanté à Shangai, Pékin, Tokyo et Hong Kong).

Faites vos courses sur le web

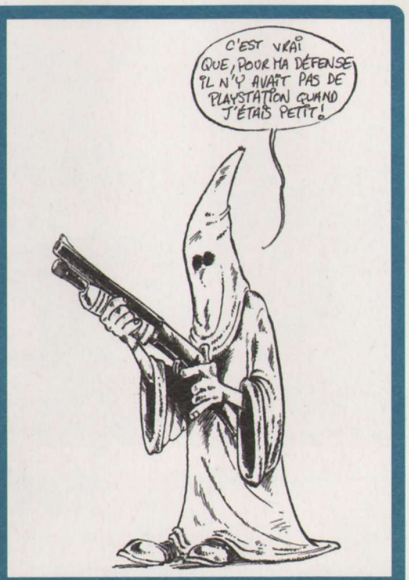
Le commerce électronique ne cesse de se développer. Les bandeaux publicitaires ne s'arrêteront donc pas de parasiter vos pages web préférées. M'enfin, il faudra s'habituer à cette agression visuelle permanente. En tout cas, Sony Computer Entertainment a décidé d'ajouter une pierre à l'édifice. En effet, en 2001 le site PlayStation.com sera remodelé en magasin virtuel afin de permettre d'acheter toutes sortes de goodies de la marque, mais aussi des jeux, et des consoles ! Et oui, j'utilise l'article indéfini « des » car outre la Play 1, vous pourrez commander sur le Net la PlayStation 2 ! Pas de crise d'hystérie non plus puisqu'au départ seuls nos amis japonais pourront en profiter. Et là je crois que tous les occidentaux de la planète sont supra dèg...

L'appétit d'Infogrames

Après les récentes acquisitions de Gremlin et Accolade, le rouleau compresseur Infogrames n'était pas près de s'arrêter en si bon chemin. C'est bien connu, grignoter ouvre l'appétit. Et en ce moment, du poids, Infogrames ne cesse d'en prendre. Lors de son dernier festin, le plat principal ne fut autre que la prise de contrôle de GT Interactive (Driver, Duke Nukem, L'Odyssée d'Abe). Pour l'éditeur français, leader européen en matière de jeu vidéo, l'objectif est d'atteindre le milliard de chiffre d'affaires pour l'exercice 2000/2001 ! A noter aussi que désormais, le marché nord américain représente près de 50 % de l'activité du groupe (contre 15 % jusqu'à présent). Du moment que ces rachats divers finissent par avoir des effets positifs sur les joueurs, et non pas uniquement pour les actionnaires, alors nous ne pourrons que louer cette croissance du géant français.

Prise de conscience

Aux Etats-Unis, quelques mois à peine après le massacre de Littleton suite auquel les médias s'étaient acharnés à souligner que les jeunes meurtriers avaient été influencés par des jeux vidéo à caractère violent (Quake et Doom), une enquête intitulée « La violence, la TV et les jeux vidéo » a été menée par la société PC Data. A l'occasion, 6 305 personnes représentatives des divers milieux sociaux ont été regroupées. Leurs réponses sont éloquentes et pour une fois ne constituent pas une condamnation aveugle anti-jeu vidéo. Ainsi pour 57 % des interrogés, les jeux vidéo n'encouragent pas la violence. C'est déjà un premier pas, même si cela sous-entend que 43 % des sondés voient néanmoins une certaine menace planer autour des jeux. Un sentiment qui s'affirme puisque 52 % des gens pensent qu'il est nécessaire que les parents contrôlent le contenu et le temps que leurs enfants passent à jouer devant leur écran. Une réaction somme toute normale. Car comme toute autre activité, l'overdose de jeu vidéo peut provoquer d'étonnants comportements. Et nous parlons en connaissance de cause. Finalement, 59 % des personnes interrogées ont souligné que le réel danger provenait avant tout des programmes de TV. Dans un pays où les arrestations les plus spectaculaires se passent en direct dans votre salon via le poste de télévision, il serait enfin temps de ne plus prendre les jeux vidéo pour les seuls et uniques boucs émissaires.



Net et précis

Après avoir dévoré notre dossier spécial PlayStation 2 (PM35), vous vous étiez allongé repu. Ça y est, vous saviez enfin tout sur la nouveau bébé de Ken Kutaragi ! Lorsque tout à coup, un sombre nuage vint obscurcir vos pensées. Et si la console renfermait encore quelques secrets ? Bien vu, car ce mois-ci le magazine japonais Hyper PlayStation EX a en effet révélé quelques informations, ou plutôt d'intéressantes précisions. Apprenez tout d'abord que si le logo PlayStation actuel sera maintenu pour les CD de première génération (PlayStation 1), un nouveau logo serait en préparation pour accompagner les futurs jeux PlayStation 2. En ce qui concerne le fameux Dual Shock 2 intégralement analogique (sauf pour les boutons Start et Select), les différentes touches disposeront de 256 niveaux de pression successifs ! Ces prouesses seront désactivées dès que vous jouerez à un jeu PlayStation 1 bien évidemment. Dans le même registre, malgré le lecteur CD-Rom 24 vitesses, les temps de chargements des jeux Play 1 ne subiront aucune accélération lorsqu'ils seront utilisés sur Play 2. Rappelons au passage qu'aucune amélioration graphique n'est à envisager.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

6 MOIS D'ABONNEMENT

+

6 CD EXCLUSIFS PLAYSTATION

=

245 F

AU LIEU DE ~~294 F~~

SOIT

1 N° GRATUIT !

DANS CHAQUE NUMÉRO, UN CD EXCLUSIF PLAYSTATION MAGAZINE CONTENANT DES DÉMOS (DONT CERTAINES JOUABLES) POUR TESTER VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A RENVOYER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE ABONNEMENT - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE M'ABONNE À PLAYSTATION MAGAZINE POUR :

PS 177

☐ 6 MOIS (6 N^{OS} + 6 CD) AU PRIX DE 245 F
AU LIEU DE ~~294 F~~ SOIT 1 NUMÉRO GRATUIT !

☐ 1 AN (11N^{OS} + 11 CD) AU PRIX DE 439 F
AU LIEU DE ~~539 F~~ SOIT 2 NUMÉROS GRATUITS !

JE JOINS MON RÈGLEMENT À L'ORDRE
DE PLAYSTATION MAGAZINE PAR :

☐ CHÈQUE POSTAL OU BANCAIRE
☐ CARTE BANCAIRE
N° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION : |_|_|_|_|
SIGNATURE :

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 26.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous. Offre spéciale d'abonnement valable 2 mois réservée à la France Métropolitaine.

PlayStation MAGAZINE

6 MOIS D'ABONNEMENT

+

6 CD EXCLUSIFS PLAYSTATION

=

245 F

AU LIEU DE ~~294 F~~

SOIT

1 N° GRATUIT !

DANS CHAQUE NUMÉRO, UN CD EXCLUSIF PLAYSTATION MAGAZINE CONTENANT DES DÉMOS (DONT CERTAINES JOUABLES) POUR TESTER VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A RENVOYER SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE ABONNEMENT - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE M'ABONNE À PLAYSTATION MAGAZINE POUR :

PS 178

☐ 6 MOIS (6 N^{OS} + 6 CD) AU PRIX DE 245 F
AU LIEU DE ~~294 F~~ SOIT 1 NUMÉRO GRATUIT.

☐ 1 AN (11N^{OS} + 11 CD) AU PRIX DE 439 F
AU LIEU DE ~~539 F~~ SOIT 2 NUMÉROS GRATUITS.

JE JOINS MON RÈGLEMENT À L'ORDRE
DE PLAYSTATION MAGAZINE PAR :

☐ CHÈQUE POSTAL OU BANCAIRE
☐ CARTE BANCAIRE

N° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

DATE D'EXPIRATION : |_|_|_|_|

SIGNATURE :

NOM : .....

PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : .....

Conformément à la Loi Informatique et libertés, du 26.01.78 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous. Offre spéciale d'abonnement valable 2 mois réservée à la France Métropolitaine.

PlayStation MAGAZINE

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Le coin du Net

Depuis désormais trois mois, la PlayStation 2 est omniprésente dans cette rubrique dédiée aux meilleures vidéos du Net. Premiers jeux et nouvelles démos techniques sont au programme cette fois-ci. Notons aussi la courageuse incursion de Namco qui avec Dragon Valor prouve que la PlayStation a encore de beaux restes.

Munch Oddysee

http://headline.gamespot.com/news/99_10/28_vg_odd/index.html

Voici enfin les premières vidéos de Munch Odyssee la tant attendue suite des aventures d'Abe ! PlayStation 2 oblige, la réalisation graphique est tout simplement prodigieuse avec des décors gigantesques dans lesquels des dizaines de personnages semblent mener une petite vie presque tranquille. Impressionnant.

Virtual Ocean

http://headline.gamespot.com/news/99_11/09_vg_ocean/index.html

Lorsque le créateur d'Ecco the Dolphin (un ancien hit sur Megadrive) découvre l'art de la programmation sur PlayStation 2, cela vous donne Virtual Ocean. A priori, le titre est réservé à ceux qui cultivent le culte du bonnet rouge à la Cousteau. Mais bon, la réalisation de qualité et le concept écolo à mort vous pousseront peut-être à en voir un peu plus.

Nouvelles démos PlayStation 2

http://headline.gamespot.com/news/99_11/16_vg_psdemo/index.html

« Alors voilà , il s'agit de deux têtes qui bougent en temps réel. Regardez, là c'est bôô hein ! Et puis là, et encore là, mais regardez les oiseaux qui s'envolent. Ça c'est la puissance brute de la PlayStation 2, les gars ». Voici en résumé le discours du représentant de Sony qui s'émerveille lui-même devant les nouvelles démos techniques de la Play 2.

DragonValor

http://headline.gamespot.com/news/99_09/21_vg_valor/index.html

Un grand jeu d'aventure made in Namco, cela se savoure ! Découvrez donc ces quelques vidéos afin de vous persuader qu'il est redoutable de respirer l'haleine fétide d'un dragon. Vraiment pas évident d'être un valeureux héros au Moyen Age.

Une industrie ravagée ?

A vous de choisir entre le constat alarmiste ou la sonnette d'alarme depuis longtemps arrachée à force de l'avoir tirée. Enfin tout ce que vous voudrez pour dire que le piratage informatique est un fléau qui s'étend vitesse grand V ! Depuis l'apparition des jeux sous format CD, la situation a même pris dans certains pays des tournures hallucinantes. D'après une récente étude américaine, rendez-vous compte qu'au Vietnam, le peu glorieux leader en la matière, il doit être plus difficile de trouver un jeu officiel qu'une copie ! Pourquoi ? Eh bien tout simplement car les ventes de logiciels pirates représentent 97 % des ventes du secteur ! Ça calme un coup, mais ce n'est pas un cas isolé puisqu'en Chine, le pourcentage s'élève à 95 %, tandis qu'en Russie il n'est « que » de 92 %. La liste est encore longue. C'est clair, à ce niveau le manque à gagner pour les éditeurs se chiffre en milliards de dollars.

Crave entre dans le combat 2

Les jeux de combat pullulent sur PlayStation. A la limite de l'invasion, à deux doigts du gavage pur et simple. Glurps ! Pourtant, les éditeurs ne semblent pas près de délaisser, ne serait-ce que quatre pauvres minutes, les simulateurs de combattants kitchos. Alors en attendant, les affrontements de femmes dans la boue (nous y aurons droit un jour, j'en reste persuadé), Crave Entertainment vient de signer une licence exclusive de cinq années pour développer des jeux sur l'Ultimate Fighting Championship ! Il s'agit d'une compétition violente où différents combattants de diverses disciplines s'affrontent pour de vrai. La réaction de Robert Meyrowtiz, président de Sega Sports la société responsable des futurs jeux, est révélatrice : « C'est avec fierté et enthousiasme que nous annonçons notre accord... ». Ben voyons. Il a dit « fierté » ? J'ai bien entendu ?

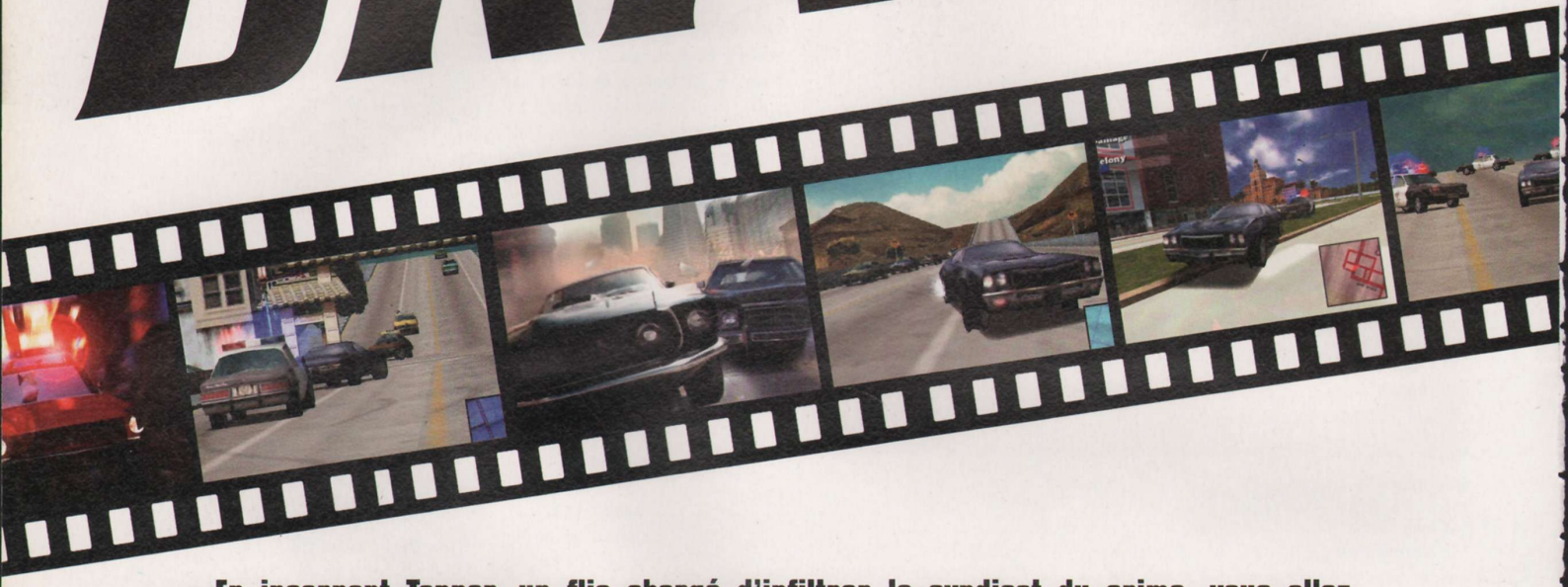
THQ nous effraie

Resident Evil a marqué les esprits des joueurs, et rempli les caisses de Capcom. Avouons tout de suite que c'est surtout cet aspect qui pousse de nombreux éditeurs à tenter le diable dans ce secteur. Le dernier exemple en date n'est autre que l'annonce de THQ de lancer le développement d'Evil Dead : Ashes 2 Ashes ! Rappelez-vous en 1982, le premier volet de cette trilogie de films d'horreur tétanisait des milliers de spectateurs. Du gore et de la flipette, le tout mélangé pour obtenir un effroyable cocktail agrémenté à la tronçonneuse. Tout ça pour dire, que THQ claironne à qui veut l'entendre que son adaptation PlayStation va tuer la concurrence ! Bon OK, on ne s'attend clairement pas à un jeu plein de finesse et original pour un sou, mais le fait que les créateurs de la saga collaborent à son élaboration paraît une bonne chose. Au programme, de l'action, un chouïa de réflexion, des litres d'hémoglobine et une réalisation technique pile poil identique à celle de Resident Evil ! Prévu pour l'automne 2000, Evil Dead pourrait néanmoins être l'un des premiers véritables titres potables de THQ. Comme quoi l'horreur a parfois du bon.

Vox Populi

Après l'annonce de la PlayStation 2, le magazine nippon Weekly Famitsu a mené une large enquête d'opinion auprès des joueurs, mais aussi des développeurs et distributeurs afin de rassembler leurs réactions concernant l'arrivée imminente de la future bombe de Sony. En voici une synthèse. Tout d'abord on constate une autre petite réticence à la question « Pensez-vous acheter une PlayStation 2 ? », car même si 86,8 % des interrogés sont prêts à accorder leur confiance à Sony, ils sont toutefois près de 52,5 % à avouer préférer attendre soit une baisse des prix, soit de voir les premiers gros titres pour franchir définitivement le pas. Le message est clair : une majorité des joueurs trouvent un peu trop élevé le prix de la console (près de 2 000 francs). La crise économique japonaise a semble-t-il laissé des traces. En tout cas pour ceux qui adulent déjà la console, les raisons sont précises : la puissance de la machine et la lecture DVD étant les éléments les plus appréciés. Sinon, excellent signe pour Sony, que ce soit du côté des joueurs, des développeurs ou de la distribution, tous sont absolument persuadés que la société deviendra le plus puissant constructeur de jeu vidéo dans les trois prochaines années. Tout le monde s'accorde aussi sur le fait que Gran Turismo 2000 reste le jeu le plus attendu ! Imaginez le comble s'il venait à sortir avant GT2 sur Play 1 ? Le pire, c'est que cette hypothèse reste envisageable ! Enfin pour finir avec l'information la plus déterminante, sachez que 56,6 % des interrogés apprécient le look de la PlayStation 2 et que 1,2 % d'entre eux trouvent exécrable sa couleur. C'est comme ça.

DRIVER



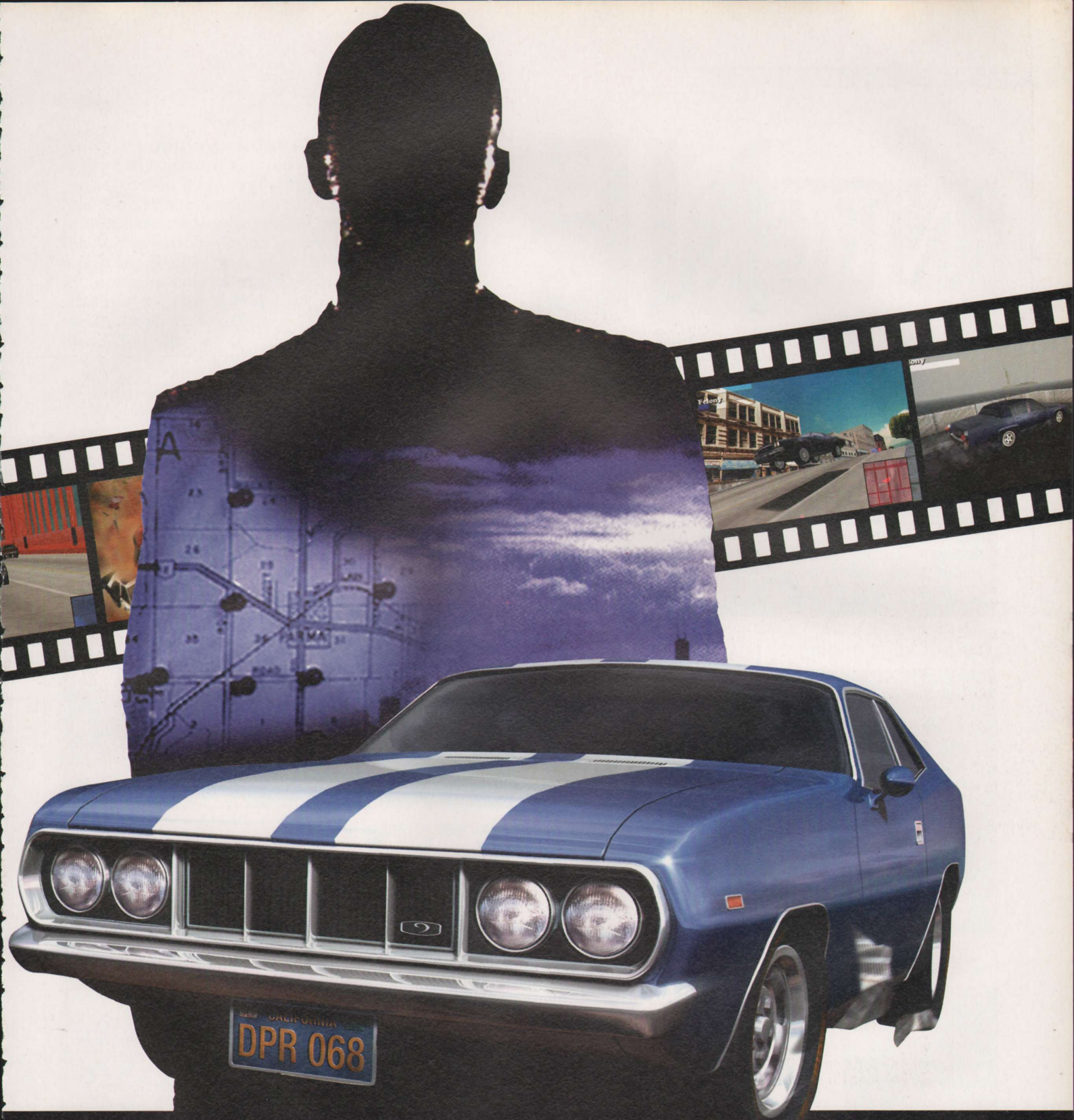
En incarnant Tanner, un flic chargé d'infiltrer le syndicat du crime, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages de New York avec à vos trousses toute la police de la ville.

Disponible fin septembre sur PC

Une course-poursuite haletante en pleine ville :
toutes les patrouilles de la ville sont à vos trousses !

Une véritable intrigue à rebondissements :
le premier jeu de course totalement scénarisé (44 missions différentes)

Un environnement totalement réaliste :
4 villes fidèlement reproduites



PC CD

REFLECTIONS

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

Europe 2

Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leur sociétés respectives.

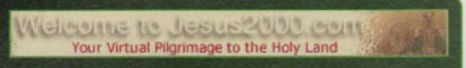
Par gana@joystick.fr

INTERNET

Ce mois-ci la lettre sélectionnée nous vient des Yvelines où habite la petite Annie âgée de 6 ans. Elle me demande l'adresse émail du Père Noël qu'elle a rencontré l'année dernière au centre commercial de Velizy 2. Eh bien, Annie, ce Père Noël est mort d'une cirrhose du foie. Il s'appelait André Passeure et habitait 12, square du Général de Gaule à Saint Cloud.

VOILA VOS CADEAUX !

Ceci est mon web



Jésus a beau circuler en tong, il n'en est pas moins Cyber. C'est entre deux miracles que Jésus en personne met à jour sa Home Page sur son I-book. Le site vous propose de passer évidemment vos achats d'objets pieux en ligne. Vos produits seront envoyés directement des usines de Taiwan dans les 48 heures. Attention, si vous commandez avant le 24 décembre, vous recevrez en cadeau un magnet Jésus à religieusement poser sur votre frigo.

http://www.jesus2000.com/

Au fait, on n'a toujours pas reçu ton carnet...

Français 1/20 : « Tas merre » n'est pas une argumentation valable en dissertation.
Mathématique 0/20 : Ensemble vide.
Science Naturelle 0/20 : Je serais heureux de faire connaissance avec cet élève.
Science Physique 0.5/20 : Présence irrégulière en cours (n'est jamais venu pour être précis).
Anglais 1/20 : Merci de ne plus venir dans mon cours.
Gymnastique 3/20 : Jamais vu un élève aussi nul. S'amuse à lancer le javelot sur ses camarades.
Maintenant il va falloir payer, voilà les cadeaux que vous allez recevoir à Noël.

http://www.toysmart.com

Ça sent le sapin

En voilà un bon plan pour Noël ! Sapinexpress vous livre votre sapin à domicile pour environ 300 francs. Une fois les fêtes terminées, Sapinexpress vous envoie pour seulement 30 francs supplémentaires un bûcheron qui viendra couper l'arbre mort qui trône dans votre salon.

http://www.sapinexpress.com/

NE PAS LIRE

Bon je vous aurais prévenu.

- En profitant des fuseaux horaires le Père Noël aurait 31 heures pour visiter les 400 millions d'enfants soit environ 822 visites par seconde.
- En présumant que chaque enfant ne reçoit qu'une boîte de Legos (environs un kilo), le traîneau pèsera plus de 400 000 tonnes.
- Lorsque 400 000 tonnes voyagent à 1 040 km/s, la résistance à l'air est tellement forte que le frottement brûlerait les rennes instantanément en absorbant 14,3 quintillions de joules d'énergie par seconde.
- A 1 040 km/s le Père Noël, sera soumis à une force de 17 500 G.
- En estimant son poids à 113 kilos, le Père Noël serait cloué au fond de son traîneau par une pression de 1 961 370 kilos et rendrait bûche et huître avec une pression qui délogerait la Terre de son orbite. S'en suivrait un hiver nucléaire.

http://www.memento.com/Dossiers/noel/

Hop Hop Hop

Le SGPS (Santa Global Positioning System) est un petit utilitaire qui vous aidera à connaître la position exacte du Père Noël au mètre près. Rien de mieux pour l'évoquer que d'en faire le test. Pour vous en parler utilisons la technique dite du « hop ». Après avoir téléchargé les 690 kilos octets de technologie pure, on double clic sur le fichier et hop mon ordinateur vient de planter. Bon, c'est pas grave, re hop, je reboote. Voilà maintenant ça marche. Le Père Noël se trouve très exactement en orbite géostationnaire au-dessus de la Suède. Chouette je suis bien content. Hop poubelle !

http://www.eaze.net/~citius/dlist.htm

Codemasters

UDS

DUAL SHOCK

PlayStation

PC CD ROM

Témérité et audace sont les maîtres mots.

Testez votre adresse, votre équilibre et votre sang-froid.

Adoptez un style kamikaze pour dévaler plus de 25 parcours ;

Déserts, volcans, à la limite du praticable.

Révélez vos talents acrobatiques : roues arrières, 360°, suicides, Superman…

C'est vous, seul contre les éléments, sans moteur. Foncez droit devant, coupez les virages, oubliez les freins.

Le VTT extrême : éclatez-vous comme des dingues.

MÊME PAS PEUR !

- Multiples vues de pilotage dont une vue guidon impressionnante.
- 8 vététistes exclusifs
- Options de réglage et de personnalisation
- 6 modes de course
- Pour 1 à 4 joueurs

Edité par les créateurs de Colin McRae Rally.

GIANT BICYCLES

www.mountainbiking.co.uk

No Fear DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™

L'Extrême Sensation.

© 1999 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "No Fear" is a registered trademark of No Fear, Inc. "No Fear Downhill Mountain Biking" is made under license from No Fear, Inc. The Giant logo is a registered trademark of Giant UK Ltd. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

Par Vladimir Sebansky

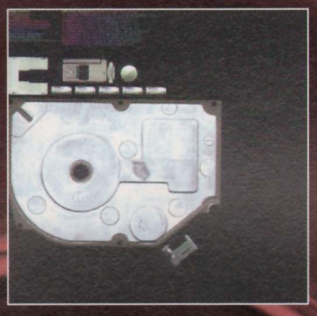
ZIK

Evidemment, vous écoutez déjà le dernier album de Beck en boucle, toute la journée. « Midnite Vultures », le chef-d'œuvre de l'année. Est-il encore possible de pêcher d'autres CD digne d'intérêt pour vos oreilles ce mois-ci ? Réponse en 6 chapitres.

FAITES-VOUS DU BIEN !

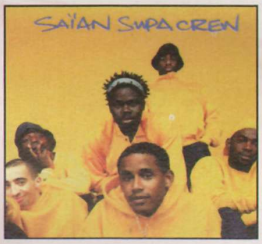
Michael Fakesh

Marion
[Musik aus Strom/PIAS]



La voilà la belle surprise du moment, celle de Msieur Kakesh, l'une des moitiés du duo Funkstörung, pour les connaisseurs. Dans son coin le gars Michael a préparé son petit album solo, et nom de Dieu qu'il a bien fait : un vrai petit bijou. Rythmes compliqués, breakbeats tarabiscotés, mélodies simplissimes qui volètent, le tout dans une sauce électronique de la plus haute volée.
D'évidence notre bricoleur aura jeté une oreille du côté de chez Aphex Twin, mais ce dernier s'annonçant de plus en plus muet, on ne lui en voudra pas. Formidable, le Marion de Michael Fakesh est le disque du mois.
Accessoirement, notons la pochette designée par les p'tits gars de Designers Republic, les amateurs de WipEout apprécieront.

Saïan Supa Crew



HLR [Source]

Déjà, le premier maxi des gars Saïan nous avait méchamment foutu par terre. Enfin du neuf dans le rap frenchi, enfin un peu de recul, d'autres thèmes abordés et surtout beaucoup d'humour. Parce que ça rigole chez Saïan Supa Crew, ça rigole bien fort, un vrai bonheur sur scène comme au casque. Pas moins de 20 titres tous plus malins que les autres sur cet album tout frais, du bonheur encore, du vrai. Maîtres des performances vocales, les Saïan se passent souvent joyeusement des machines bruiteuses pour tout faire avec leurs bouches à eux. Formidable. A ne pas manquer, mais alors pas du tout, surtout.

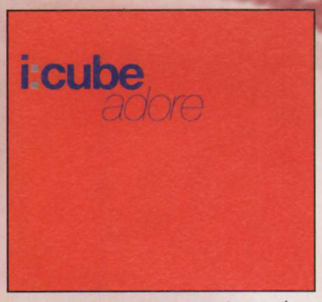
113

Les Princes de la ville
[S.M.A.L.L.]

Phénomène rap de cette fin d'année, le nouvel album du 113 cartonne comme il faut. Pas étonnant, tout plein mérité même. Parce que l'album est bon, sans aucun doute, et que ce fameux 113 traîne ses micros dans notre contrée depuis plus de 10 ans maintenant. Pas une bande de suiveurs, plutôt guide et précurseur même. On y causera réalisme réel, réalité qui colle, banlieues quartiers et compagnie. Le rap français y échappe rarement. Malgré tout, grâce à la multitude de producteurs talentueux qui s'alignent tout au long des titres de cet album, on en prendra plein les oreilles comme il faut. Un gros son, sophistiqué et riche quand il faut sous le flot de paroles.

I : Cube

Adore
[Versatile]



La House aux Français... Le label Versatile y travaille, en véritable artisan, et notre I :Cube national est à ranger parmi les plus talentueux. Déjà remarqué sur de nombreux maxis, monsieur I : Cube confirme gravement avec les 13 titres de son Adore où il passe en revue un peu tous les styles qu'il aura bien voulu bricoler. Souvent funk, il sait aussi se calmer et se la jouer down tempo pour mieux repartir sur des rythmes plus lourds et chargés.
ça secoue, les pieds et le reste, et en plus ça s'écoute avec la tête.

DJ Spooky vs. the Freight Elevator Quartet

File under Futurism
[Caipirinha Music / PIAS]

On mélange. On brasse. On touille. La jungle calmos de DJ Spooky à la rencontre des expérimentations électronico-bidulesques du Freight Elevator Quartet. Le résultat : joie, est plus que réussi, tout au long de cet album décidément réussi lui aussi, qui se propose de revenir musicalement sur les visions des Futuristes du début du siècle en les interprétant à notre façon fin de siècle. Avant-gardiste, parfois vocal, cet album a, apparemment, été conçu avec une dose d'improvisation en tête. Plutôt réussi et excitant.

Que tout cela ne nous fasse pas oublier que Warp réédite son catalogue mythique en ce moment, en CD, avec notamment toutes les premières œuvres du génial Aphex Twin. On ne manque pas ça, s'il vous plaît !

TELEX

Rage Against the Machine

The Battle of Los Angeles
[EPIC]

On risquerait de nous reprocher de bouder les guitares. En voilà, tiens, des doses, tout au long de l'album énervé des Rage Against the Machine. Pas de surprise : ça braille. Mais nom de Dieu, ça fait du bien, car le gars Zack de la Roca sait décidément y faire, on ne se lasse pas du son militant venu de Los Angeles.

ESPACE games

PLAYSTATION

ACTION MAN	**369 F**
ALUNDRA	349 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	299 F
ASTERIX	359 F
ASTERIX LE FILM	**349 F**
ATLANTIS	299 F
BARBIE ADVENTURE EQUESTRE	**299 F**
BLOODY ROAR 2	349 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	**299 F**
BUST A MOVE 4	269 F
CAESAR PALACE 2000	**369 F**
CAPCOM GENERATION	299 F
CARMAGEDDON	369 F
CASTROL HONDA SUPER BIKE	369 F
CHESSMASTER 2	**349 F**
CHINE	**349 F**
CHOCOBO	**349 F**
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F
CRASH TEAM RACING	**349 F**
CROC 2	369 F
DBZ FINAL BOUT+PAD+MEMO	299 F
DEMOLITION RACER	**349 F**
DINO CRISIS	**369 F**
DISNEY MAGICAL TETRIS	**299 F**
DREAMSTORY	349 F
DRIVER	299 F
EARTHWORM JIM 3D	**349 F**
EGYPTE	299 F
FIFA 99	299 F
FIFA 2000	**349 F**
FIGHTING FORCE 2	359 F
FINAL FANTASY VIII	**399 F**
FOOTBALL MANAGER	349 F
FORMULA ONE 99	**349 F**
G-POLICE 2	299 F
GRAN TURISMO 2	**349 F**
GTA 2	**329 F**
GUNGAGE	329 F
GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO	379 F
HOT WHEELS TURBO RACING	369 F
HUGO 2	299 F
JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	**369 F**
J.MADDEN 2000	369 F
KENSEI SACRED FIRST	299 F
KINGSLEY	299 F
KNOCK OUT KINGS 2000	**369 F**
L'AMERZONE	**349 F**
LEGACY OF KAIN II: SOUL REAVER	369 F
LEGEND OF KARTIA	349 F
LEGO RACERS	329 F
LE MANS	**349 F**
LE MONDE DES BLEUS	**349 F**
LES SCHTROUMPFS	**349 F**
MARVEL VS STREET FIGHTER	299 F
MEDAL OF HONOUR	**369 F**
METAL GEAR SOLID	369 F
METAL GEAR MISSIONS SPECIALES	169 F
NFL EXTREME	299 F
NHL 2000	369 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	**369 F**
OFFICIAL FORMULA ONE 99	**369 F**
PACMAN WORLD	**299 F**
PREMIER MANAGER 2000	**349 F**
PRINCE NASEEM BOXING	**369 F**
POINT BLANK 2	299 F
POINT BLANK 2 + GUN	549 F
POP'N POP	299 F
PREMIER MANAGER 98	249 F
QUAKE 2	349 F
RAINBOW 6	**329 F**
RAT ATTACK	349 F
RC STUNT COPTER	299 F
READY TO RUMBLE 2	**369 F**
RE-VOLT	349 F
RIDGE RACER 4	349 F
RIVEN	299 F
ROADSTERS	**329 F**
SOUTH PARK RALLY	329 F
SPACE INVADERS	199 F
SPEED FREAKS	349 F
SPYRO	299 F
SPYRO 2	**349 F**
STAR WARS EPISODE1	369 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
STREET FIGHTER COL. 2	299 F
SUPERCROSS	**369 F**
SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	**369 F**
SYPHON FILTER	349 F
TARZAN	**349 F**
TELEFOOT MANAGER	369 F
TOMB RAIDER 2 + MEMO +SOL	199 F
TOMB RAIDER 3 + GUIDE + PAD	299 F
TOMB RAIDER 4	**359 F**
TONY HAWK SKATE BOARDING	369 F
UEFA STRIKER	**369 F**
URBAN CHAOS	**349 F**
V-RALLY 2	359 F
VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE	329 F
WARPATH: JURASSIC PARK	**369 F**
WCW MAYEM	**369 F**
WILD ARMS	299 F
WIPE OUT 3	349 F
WWF ATTITUDE	349 F
WORMS PINBALL	369 F
X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
X-FILES	349 F
XENA LA GUERRIERE	**369 F**
MISSION IMPOSSIBLE	349 F
MILLENIUM SOLDIER	**369 F**
MK SPECIAL FORCES	**299 F**
MONKEY HERO	249 F
MONOPOLY+ JEU DE VOYAGE	299 F
MULAN STORY	349 F
MUSIC 2000	**349 F**
NASCAR 2000	**369 F**
NBA PRO 99	369 F
NBA 2000	**369 F**
RONIN BLADE	**369 F**
SHADOWMAN	349 F
SHANGAI	299 F
SILENT HILL	369 F
SILICON VALLEY	349 F
SLED STORM	369 F
SNOOKER	**349 F**
SOUTH PARK	349 F
SOUTH PARK LUV SHACK	329 F

MEUBLE DE RANGEMENT	**79 F**	**CABLE DE LIAISON**	**99 F**	**PRISE PERITEL RGB**	**49 F**
PISTOLET	**199 F**	**GAME BOOSTER**	**399 F**	**RALLONGE MANETTE**	**49 F**
SIEGE BACQUET	**799 F**	**MANETTE TURBO**	**49 F**	**RANGE CD COULEUR**	**49 F**
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	**99 F**	**MANETTE DUAL SHOCK**	**199 F**	**PAD SIMULATION + VIBREUR**	**149 F**
		MANETTE ANALOGIQUE	**99 F**	**TOUR RANGE CD**	**69 F**
ACTION REPLAY PRO. VF + K7	**349 F**	**CARTE MEMOIRE**	**49 F**	**V.G.A BOX**	**499 F**
2 MANETTES SANS FILS	**199 F**	**C. MEMOIRE 120 BLOCS**	**149 F**	**VIRTUAL GUN**	**249 F**
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	**349 F**	**CARTE MEMOIRE PARLANTE**	**89 F**	**SOURIS**	**99 F**
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	**169 F**	**PACK DE VIBRATION**	**99 F**		

PLAYSTATION
+ DUAL FORCE
+ 100 F de bon d'achat
790 F

VOLANT ACT LABS + CARTE PSX	**590 F**
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	**199 F**
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	**269 F**
VOLANT MC 2	**499 F**

(2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

JOHNA LOMU RUGBY	199 F	**POPULOUS**	**149 F**	TUNEL B1	99 F
LEGACY OF KAIN	149 F	RASCAL	149 F	VANDAL HEART	99 F
MAGIC CARPET	99 F	**RAYMAN**	**99 F**	VIRUS	149 F
MAGIC THE GATHERING	99 F	**RESIDENT EVIL 2**	**169 F**	WWF WARZONE	169 F
MDK	99 F	REVOLUTION X	99 F		
MEDIEVIL	149 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F		
MICROMACHINES V3	169 F	**SMALL SOLDIERS**	**99 F**		
MONACO GP 2	199 F	SOUL BLADE	149 F		
MOTO RACER	169 F	STREET FIGHTER EX			
MUSIC	**199 F**	PLUS ALPHA	169 F		
NASCAR 99	**99 F**	TAIL CONCERTO	149 F		
NBA JAM EXTREME	99 F	TENCHU	149 F		
NBA LIVE 99	**149 F**	**TEST DRIVE 5**	**99 F**		
NFL QUARTERBACK 97	99 F	**TEKKEN 3**	**149 F**		
NHL 99	**149 F**	TIME CRISIS	149 F		
ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	**149 F**	TOCA TOURING CAR 2	169 F		
		TOMB RAIDER 2	169 F		

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3
2,23 F/mn

PROMOTION PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY +CARTE MEMOIRE	199 F	DREAMS	149 F
ASTEROIDS	129 F	**FIFA SOCCER 98**	**149 F**
APE ESCAPE	149 F	**FINAL FANTASY 7**	**149 F**
BATTLE SPORT	99 F	FORMULA ONE 97	149 F
BUST A MOVE 2	149 F	FORMULA ONE 98	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	149 F	FORSAKEN	99 F
C.C. MISSION TESLA	**149 F**	G.POLICE	149 F
COLIN MCRAE RALLY	169 F	**GRAN TURISMO**	**149 F**
COOL BOARDERS 2	149 F	GTA	169 F
COUPE DU MONDE 98	**149 F**	GTA LONDON	169 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F	GUARDIAN CRUSADE	129 F
DIABLO	169 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F
DIE HARD TRILOGY	169 F	**HEART OF DARKNESS**	**169 F**
DOOM	169 F	IRON BLOOD	99 F
		ISS PRO + PAD + MEMO	199 F

36, rue Rivoli
75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE
2, rue deFaidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire
75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h-19h

LILLE
44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 30, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD

Nom :..... Prénom :.....
N° Client(si déjà client):..... Téléphone :..... Age : ..... ans
Adresse :.....
.....
Code Postal:..... Ville:..... Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO
PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

PSXMAG

Par Alexandre Brillant

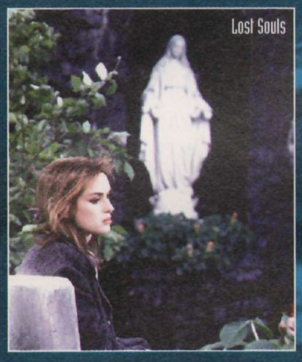
CINE

La fin du millénaire produit une déferlante de films fantastiques apocalyptiques qui prédisent l'arrivée de Satan sur Terre et accessoirement la fin du monde. Tous les scénaristes américains planchent en ce moment sur le sujet. De là à dire que Hollywood c'est l'enfer...

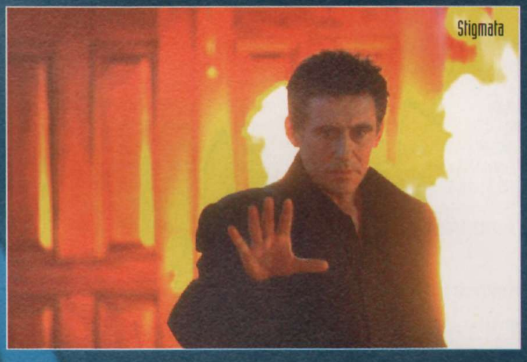
LES STUDIOS AMÉRICAINS ONT FAIT UN PACTE AVEC LE DIABLE

SATAN GOES TO HOLLYWOOD

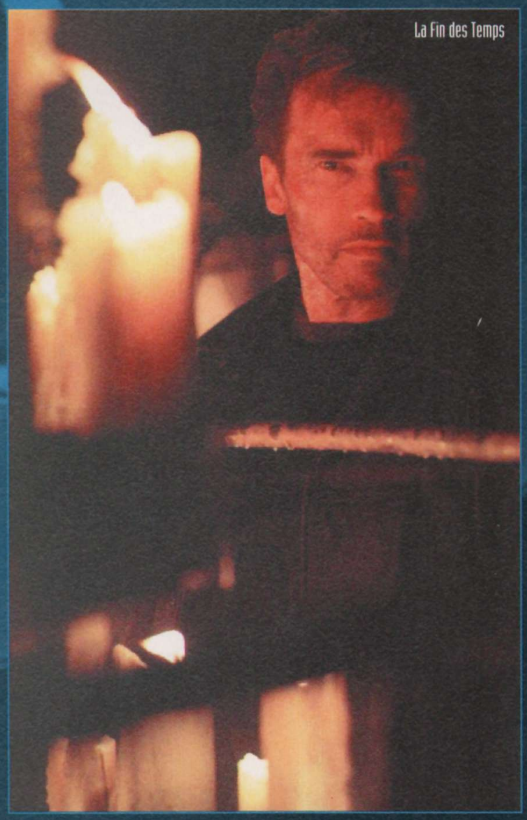
UNE RUBRIQUE PRÉSENTÉE PAR LE MAGAZINE PREMIERE


Lost Souls

Stigmata


Stigmata

Tout d'abord **La Fin des Temps**, de Peter Yams, avec Arnold Schwarzenegger en exorciste testostéroné prêt à tout pour empêcher le Prince des Ténèbres (Gabriel Byrne) de se trouver une gentille petite new-yorkaise pour assurer sa descendance. Une bien belle histoire qui coûte quand même la modique somme de cent millions de dollars à ses producteurs (Universal). Les premières projections test aux Etats-Unis ont donné de très bons résultats : de mémoire de spectateurs, jamais le Terminator n'aurait été aussi bon. À nous d'en juger dès le 15 décembre prochain. Ensuite **Stigmata** (sortie le 19 janvier 2000), de Rupert Wainwright, qui dément la rumeur selon laquelle les voies du Seigneur sont impénétrables. Pour preuve la grossesse plutôt nerveuse d'une coiffeuse (Patricia Arquette) qui ne croit pas aux miracles. Heureusement pour elle, un prêtre averti mandaté par le Vatican (toujours Gabriel Byrne mais du bon côté cette fois-ci) la fera accoucher sans douleurs. Le tout dans un déluge d'effets spéciaux à vous mettre en croix. Puis **Lost Souls** (sortie le 14 janvier 2000 sur les écrans américains), premier long du directeur de la photo Janusz Kaminski produit par la belle Meg Ryan. Winona Ryder y campe le rôle d'une croyante qui cherche à convaincre un écrivain (Ben Chaplin) qu'il est la cible d'une conspiration visant à préparer la venue du diable. Pour une fois que la belle croit en la bête... Enfin, **Little Nicky** et **Exorcist : Dominion**. Le premier, réalisé par Steven Brill, évoque les problèmes de communication entre un père et son fils. C'est ce que l'on appelle le conflit des générations. Sauf que le père en question n'est autre que Lucifer (Harvey Keitel) et que son fiston (Adam Sandler) tout aussi cornu n'a pas du tout envie de revenir à la maison. Le deuxième, préquel de L'excellent Exorciste (William Friedkin, 73), devrait raconter la première bataille du Père Merrin (Max Von Sydow dans l'original) contre le diable. La rencontre ayant lieu en Afrique. Ces deux derniers films sont encore en pré-production. Avec tout ça, l'an 2000 devrait être un enfer. Et dire qu'on croyait que ça ne pouvait pas être pire que cette année...

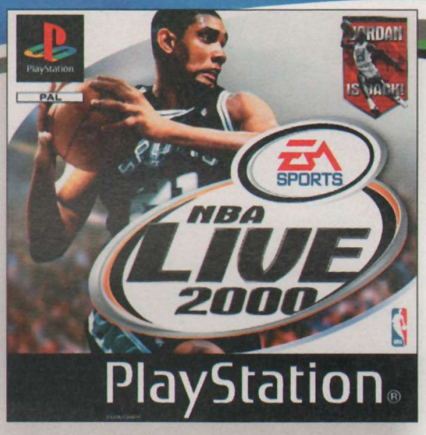

La Fin des Temps

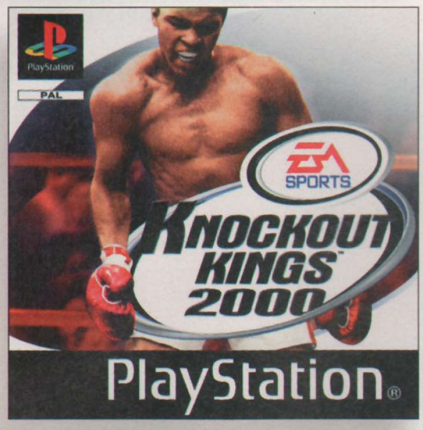
Lost Souls

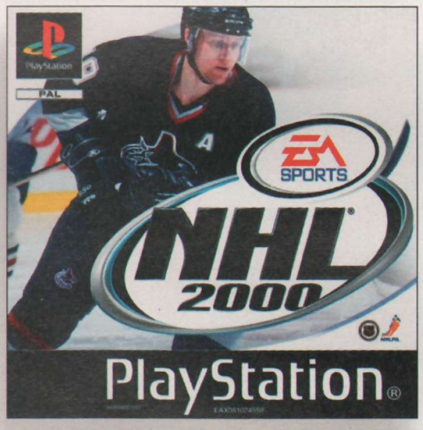
Illustrations Droits Réservés

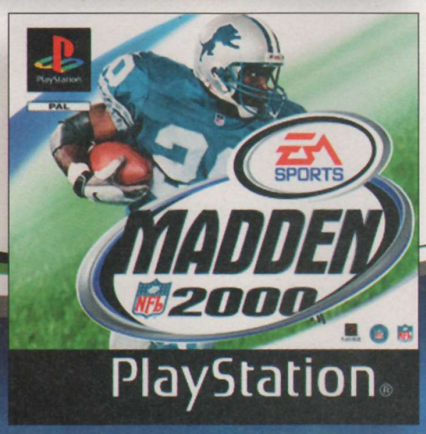
EXCEPTIONNEL

DONNE MOI VITE DU EA SPORTS !









GRAND JEU CONCOURS

Rendez-vous dans votre magasin Géant et répondez aux deux questions situées sur l'autocollant du jeu FIFA 2000 Playstation et GAGNEZ Une Gamme de jeux EA SPORTS (d'une valeur supérieure à 2000 F).

Concours limité à 20 gagnants. Tirage au sort parmi les bonnes réponses

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Jusqu'au 17 janvier 2000

Géant. J'ai envie

GUTENBERG ON LINE - CASINO FRANCE Société par actions simplifiées - 24, rue de la Montat 42100 Saint-Etienne - RCS St-Etienne B 380 236 695

Par François Tarrain

La PlayStation fait sa pub

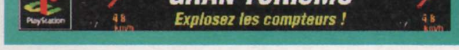
Comme tout produit de grande consommation, la PlayStation s'est fait connaître auprès du public grâce à un imposant arsenal marketing et promotionnel. Ainsi, depuis maintenant 4 ans, Sony multiplie en France les campagnes de pub, les partenariats et les opérations spéciales, et ce dans un seul but : lorsqu'un joueur pense jeu vidéo, il doit penser PlayStation ! Passage en revue des artifices employés pour en arriver là...

Depuis 1994, il s'est vendu 60 millions de PlayStation dans le monde, dont environ 4 millions en France. Des chiffres exorbitants, qui traduisent parfaitement le phénoménal succès de cette console. Pourtant, au lancement de sa machine, Sony ne partait pas avec tous les atouts en main. Le constructeur ne pouvait, en effet, se baser sur aucune expérience passée pour concevoir un lancement efficace et, plus grave, n'avait aucune légitimité sur ce marché. Entreprise périlleuse donc, pari risqué que d'aucuns qualifiaient d'impossible… Rien ne laissait présager que la PlayStation rencontrerait la destiné qu'on lui connaît aujourd'hui.

Pour bien prendre conscience des énormes épreuves qui attendaient Sony, rien de tel qu'un flash-back. Nous sommes au début des années 90. Le marché des consoles est alors dominé par Nintendo et Sega. L'ère des 32 bits connaît ses premiers balbutiements, et le jeu vidéo est considéré comme un loisir pour adolescent prépubaire. Passer du temps devant sa console est considéré par certains – comprenez le grand public et les adultes - comme une activité réservée à un microcosme de fans asociaux, coupés des réalités et vivant dans des mondes imaginaires, peuplés de princesses et de monstres hideux. Bref, le joueur était un extra-terrestre, une sorte d'exception de la nature, partageant ses expériences ludiques avec un cercle restreint de « compagnons de jeux ». Parler en société de sa passion pour les jeux vous exposait à des remarques genre : « Et t'as pas d'amis dans la vie ? », ou encore : « Faudrait penser à grandir un jour, hein… » ! Bon o.k., j'exagère un peu en dressant un aussi noir tableau mais, finalement, la réalité n'était pas si éloignée de ça. Culturellement, les mentalités n'étaient pas encore prêtes à concevoir le jeu vidéo comme un loisir de masse, une activité saine et amusante que l'on pouvait partager en toute convivialité avec des amis. Corollaire de cet état de fait, toutes les campagnes publicitaires orchestrées à l'époque pour promouvoir les consoles distillaient un message que seuls les « déjà joueurs » pouvaient saisir et apprécier. En effet, dans leurs diverses campagnes, Nintendo et Sega avaient pris l'habitude de cibler un public jeune, bercé depuis toujours par une forte culture jeu vidéo. Les slogans et les créations publicitaires en attestaient d'ailleurs : le discours général tenu par le constructeur (ou l'éditeur) à destination du joueur était - presque – systématiquement le même. Plutôt que d'ouvrir le jeu vidéo à tous les publics et rendre se loisir accessible au plus grand nombre, les publicités utilisaient des codes totalement obscurs pour les non initiés. Dès lors, seule une petite frange de la population pouvait décrypter les pubs et en apprécier le message.

LA PLAYSTATION SUR LE NET

Média en plein extension, Internet intéresse Sony de plus en plus. Support de communication, mais aussi d'information, la toile permet de tenir au courant les internautes des nouveautés PlayStation, des dernières infos officielles, et de leur prodiguer des conseils (les astuces, par exemple). Ainsi, les surfeurs de France et de Navarre peuvent-il consulter à loisir le site www.playstation.tm.fr (ça, c'est pour l'information), mais également tomber régulièrement sur des bannières pub pour des jeux PlayStation édités par Sony ou par des éditeurs tiers (ça, c'est le côté mercantile). Bien entendu, la part du budget communication allouée à Internet par Sony est dérisoire mais ça, vous vous en doutiez certainement…



▲ *L'idée de la campagne CAP (diffusée de septembre à décembre 1995) a été trouvée par l'agence Ogilvy & Mather. Dans ces spots, le Comité Anti PlayStation tentait de prouver au spectateur que la PlayStation était un objet dangereux aux effets pervers.*

PLAYSTATION : UNE MARQUE À PART ENTIÈRE

Je ne sais pas si vous avez remarqué mais, dans toutes les campagnes PlayStation lancées en France depuis 4 ans, le nom Sony n'a jamais été cité ou montré ! Pourtant, la présence des quatre lettres magiques aurait peut-être permis à la console de profiter de l'image et de la caution de la marque. Bizarre… Interrogée sur le sujet, Nathalie Dacquin explique cette absence : « Sony n'étant pas associé au marché des consoles, la marque PlayStation devait émerger seule, grâce à ses propres qualités, et non grâce à l'aura de Sony. De plus, la caution de Sony n'aurait pas forcément été un atout pour la PlayStation. Le cœur de cible des adolescents et des jeunes adultes aurait pu ressentir Sony comme « la marque des parents », un peu vieillotte et ringarde par rapport aux jeux vidéo ! ». Cependant, on n'est sûr de rien et la question reste posée… ». Ouais, ben moi, à 16, 18 ou 20 ans, Sony, je trouvais pas ça ringard mais plutôt super cher !

Quelques années plus tard, entre 1994 et 1995, l'arrivée de Sony sur la scène vidéo ludique internationale annonçait les prémices d'un changement de cap radical dans les mentalités. Après plusieurs années d'études, la PlayStation s'apprêtait à inonder les cinq continents. Seulement voilà, comme nous le disions précédemment, Sony débarquait alors sur un marché inconnu et ne possédait aucune légitimité dans le domaine du jeu vidéo (même si, à l'époque, le géant nippon possédait une division spécialisée dans le développement, répondant au nom de Sony Imagesoft). Le problème posé était simple : comment imposer une machine sur un marché où personne ne vous attend ?

EXPLORER DE NOUVEAUX HORIZONS

De prime abord, la solution la plus évidente pour Sony aurait été de marcher dans les traces laissées par Sega et Nintendo, en utilisant les mêmes recettes et les mêmes « ficelles ». Solution trop risquée, dans la mesure où Sony ne pouvait décemment pas attaquer de front les deux géants, sur un terrain où ils excellaient depuis toujours ! Non, il fallait contourner le problème et l'attaquer sous un autre angle. Se faisant, Sony prit conscience de deux choses : primo, les joueurs acquis à la cause Sega et Nintendo avaient vieilli. Ils étaient passés de l'enfance à l'adolescence, ou de l'adolescence à l'âge adulte. Conséquence : il ne fallait plus viser la cible des 12/15 ans, mais celle des 15/24 ! Secundo, Sony décida de s'attaquer à une partie de la population jusqu'alors totalement hermétique aux jeux vidéo : le grand public. Dès lors, l'équation à deux inconnues était posée : comment séduire à la fois les 15/24 ans fans de jeu vidéo ET le grand public réfractaire à l'idée de tenir un paddle entre ses mains ? Solution : une politique commerciale agressive et une stratégie de communication décalée et innovante !

LE CAP

Le sujet qui nous intéresse ne concerne pas à proprement parler la stratégie purement commerciale de Sony. Pourtant, il convient de préciser que cette dernière a largement contribué au succès de la PlayStation. Alors, en deux mots, disons simplement que la politique tarifaire mise en place sur la console (baisses de prix à répétition, relayées par des campagnes de pubs importantes) et la politique d'édition basée sur la variété et le nombre de titres lancés, ont été deux des ingrédients essentiels pour imposer la PlayStation dans les foyers. Voilà, maintenant que c'est dit, revenons à nos moutons…

Entre juin 1995 et mars 1996 (mars, car c'est à cette période que Sony clôt son année fiscale), Sony France a débloqué un budget de lancement de 50 millions de francs ! Grâce à ce pécule, les premiers pas de la PlayStation dans les médias prirent des allures de raz-de-marée : une campagne presse pour annoncer la sortie de la console : « La PlayStation arrive en septembre. On vous prévient, vous voilà prévenus », mais aussi l'utilisation de la désormais célèbre phrase de Ken Kutaragi (créateur de la PlayStation) : « Elle est là et pour longtemps… ». Sony assure une large couverture dans toute la presse spécialisée et frappe d'emblée très fort en étant visible partout. Plus important, Sony France met en place une vaste campagne « Corporate » (dédiée uniquement à la console) en parallèle avec le lancement de la console : le CAP (agence Ogilvy & Mather). Venant chambouler les codes du jeu vidéo, le « Comité Anti PlayStation », donne le « ton » PlayStation : soyons décalés et hors normes ! En effet, qui ne se rappelle pas de cette campagne, dans laquelle le président du CAP met en garde le téléspectateur contre les dangers et les effets pervers de la PlayStation ? Gonflé chez Sony : pour promouvoir une console que personne ne connaît, le constructeur utilise un message hautement ambigu, qui semble vouloir dire le contraire de ce qu'il faudrait dire (dénigrer au lieu de vanter, vous suivez, hein ?). Suicide, folie, inconscience ? Tss, tss, bien au contraire ! Comme nous le confie Nathalie Dacquin, directrice marketing de Sony Computer France : « Etant donné que nous n'avions pas de légitimité sur ce marché, nous avions tout intérêt à surprendre. Nous n'avons pas joué la carte de la technologie, mais plutôt celle d'une communication destinée aux adolescents, qui se trouvent dans leur phase « anti-parents ». Notre idée de départ était, en fait, de jouer sur un registre différent et d'attaquer une cible différente. En d'autres termes, l'objectif du CAP était de jouer sur la notion d'interdit : si on nous déconseille de jouer à la PlayStation, alors ça veut dire que c'est bon ! Bingo, le message passe : les adolescents et les jeunes adultes (première cible de Sony : les 15/24 ans) adhèrent au concept !

▲ *« Ne pensez pas que ça n'arrive qu'aux autres »*

Le président du CAP se servait de singes pour prouver que la PlayStation était dangereuse ! ▼

▲ *Le CAP allait jusqu'à présenter une photo d'un joueur PlayStation, rendu méconnaissable par cette expérience. Gonflé !*

En creusant un peu plus cette campagne, on peut également y trouver en filigrane un deuxième message, beaucoup plus subtil. Ne pourrait-on pas voir dans le président du CAP, la « voix » de la concurrence ? Cet homme antipathique au possible, affublé d'un costume très « Assemblée Nationale », ne pourrait-il pas être considéré comme une sorte de figure métaphorique, visant à caricaturer les autres consoles de jeu ? Vieillottes, dépassées, ringardes, elles tenteraient, par le biais de l'interdit et de la mise en garde contre les effets pervers de cette console, de « détourner » le public de la PlayStation…

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

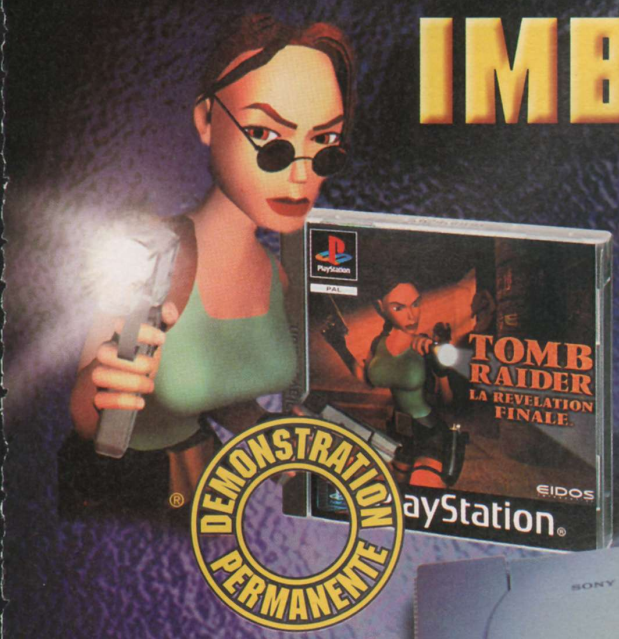
Après un lancement réussi et un début de carrière parfaitement amorcé, Sony lance en 1998 une seconde campagne Corporate, très différente de la première. Pour cette deuxième « couche », c'est l'agence TBWA qui s'occupe de la création des différentes pubs. Le slogan retenu : « Ne pensez pas que ça n'arrive qu'aux autres » est décliné sous plusieurs formes au travers de spots télé superbes. On y voit, dans plusieurs pays, des hommes on ne peut plus quelconques, vivre des expériences folles après avoir été en contact avec la fameuse signalétique PlayStation « Rond, croix, carré, triangle ». Chacun des films est tourné dans une atmosphère empreinte de suspens (un peu comme la pub 806) et le double message apparaît clairement : la PlayStation sort le jeu vidéo du ghetto et se positionne comme un loisir universel (on voit des Japonais, des Italiens, des Français, des Américains)

LES GROSSES FICELLES DE LA PUB

Les jeux vidéo n'échappent pas à une règle élémentaire de la pub : pour vendre un produit, il faut le présenter sous son meilleur aspect, l'idéaliser et le rendre - par le biais de l'image - absolument parfait. Ainsi, dans tous les secteurs et dans tous les médias, les annonceurs et les créatifs ont la manie quasi systématique de passer leur produit au Polish, jusqu'à nous vendre quelque chose qui n'a plus grand-chose à voir avec la réalité. Le hamburger que vous achetez chez Mc Donald ressemble-t-il à celui que vous voyez dans la pub ? Non (ou alors, vous êtes myope comme une taupe). La Micra que vous conduisez vous permet-elle de sortir avec une bombe sexuelle ? Non (ou alors, vous avez du bol). Mesdemoiselles, le yaourt 0 % que vous achetez vous transforme-t-il en gravure de mode ? Non (ou alors, vous m'appelez au 0613603380)… Bref, les exemples sont innombrables, et illustrent parfaitement cette pratique qui consiste à amplifier les qualités esthétiques du produit vanté ! Or, le jeu vidéo n'échappe pas à la règle. Spots télé où on ne montre que les séquences cinématiques (superbes !) des jeux ou, pire encore, pub multi-formats où on nous présente des images d'une version PC ultra classe, tout en annonçant que le jeu est également disponible sur PlayStation (exemple récent : Lego Racer). A cause de ces artifices, le spectateur peut facilement se laisser prendre au piège de la poudre aux yeux, du cache-misère. L'autre technique bien perverse pour vanter un produit moyen, c'est de ne montrer aucune image du jeu ! A la place, on réalise un véritable film, mettant en scène des situations cocasses de la vie courante, en jouant sur l'humour ou les sensations fortes. Et là, dans 90 % des cas, le talent des agences de pub donne naissance à des sports super drôles, décalés, qui donnent tout de suite envie d'acheter le jeu (dernier exemple en date : la pub pour La Menace Fantôme sur PlayStation : un spot excellent pour un jeu qui ne vaut pas grand-chose). Méfiez-vous de certaines pubs qui, tel le chant des sirènes, peuvent paraître flatteuses et attirantes mais qui, finalement, peuvent vous amener à commettre une grosse bêtise…

DECEMBRE - JOURNEES PORTES OUVERTES LE 12 ET LE 19 DECEMBRE - JOURNEES PORTES OUVERTES

NEUF ET OCCASION !
JEUX VIDÉO - DVD - INFORMATIQUE
IMBATTABLE !



DEMONSTRATION PERMANENTE

FIFA 2000
229 F TTC*

FIFA 2000 est à 349 F.
Addon te reprend FIFA 99 pour 120 F
...Fais tes comptes !

Spécial fêtes !
849 F TTC

La PlayStation
+ 1 manette
+ 1 jeu

Pack Addon
FIFA 2000
+ MOTO RACER
449 F TTC les 2 série limitée

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20 - Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles
Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks. * Voir modalités en magasin.

LA SÉLECTION ADDON

MUSIC 2000

DINO CRISIS

007

XENA WARRIOR PRINCESS

FINAL FANTASY VIII

FORMULA ONE 99

LE MONDE DES BLEUS

SPIRO 2

addon

ADDON
partenaire du groupe NEUROMÉDIA.
Contactez nous au
01 34 25 48 48.

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540 Balaruc-le-vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CERGY-PONTOISE
Ctre Cial des 3 Fontaines
7, Grand Place,
95000 Cergy
Tél. : 01 30 31 25 25

GRENOBLE
4, rue St Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 64 64 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN
50, rue du Grand Port
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

ROUEN TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410 Tourville la Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

mais, surtout, elle procure d'incroyables sensations fortes, impossibles à vivre dans la réalité ! Développée dans la presse, cette campagne tend à prouver que Sony désirait s'adresser à une cible toujours plus large, dépassant le simple cadre des 15/24 ans : le grand public, les hardcore gamers, les jeunes (avec des titres comme Spyro), les adultes (avec des jeux plus matures)… Personne ne pouvait échapper au phénomène PlayStation et tout le monde, à sa façon, pouvait s'identifier à cette campagne.

JE JOUE DONC JE SUIS

En 1999, Sony a vendu près de 4 millions de consoles en France, mais ne souhaite pas se reposer sur son succès. Le constructeur décide alors de frapper un grand coup en diffusant une campagne au contenu visuel aussi fort que choquant. Ainsi, le réalisateur Chris Cunningham réalise – pour le compte de l'agence BDDP@TBWA - un film destiné au marché européen (adapté pour la France par Philippe Chatilliez), mettant en scène Fifi, une femme à l'étrange visage déformé, psalmodiant une discours philosophico-obscur sur le Moi, l'existence, la liberté et le jeu vidéo. Dérangeante, cette campagne soulève des commentaires tantôt dithyrambiques, tantôt assassins. On en viendrait presque à se demander si Sony n'aurait pas quelque peu pété un câble en nous servant une pub à la Benetton : image très forte, atmosphère dérageante et message inexistant ! Interrogée sur le sujet, Nathalie Dacquin nous expose la volonté de Sony : « Ça nous semblait important, après avoir eu pendant trois ans un discours jeu, de livrer un message qui marque. Ce qui nous a séduit dans ce spot, c'est qu'il faut le voir plusieurs fois pour en saisir le sens. A la première vision, vous êtes concentré sur le visage et vous n'entendez pas du tout ce qui est dit. Tout juste retenez-vous le slogan : « Je vis donc je suis ». Au bout de trois ou quatre fois, vous découvrez plein de nouveaux niveaux de perception, et comprenez le véritable message. Fifi est une fille, elle s'éclate avec les jeux vidéo et en témoigne devant vous. Tout simplement. En aucun cas ce spot ne se voulait arrogant ou donneur de leçons. Nous ne voulions pas jouer les marques prêtresses qui imposent un discours ! En fait, nous voulions amener les gens à se poser des questions ». Bien, mais alors, pourquoi avoir déformé à outrance le visage de cette pauvre Fifi ? « Tout simplement pour retenir l'attention, avoue Nathalie. Si nous avions pris une fille « normale », ce serait tombé à plat ! ». Bref, en y regardant de plus près, on pourrait finalement analyser cette pub de façon très simple. Primo, chacun peut voir dans le visage de Fifi la personne qu'il souhaite : la pub est sujette à interprétation et peut être ressentit différemment selon chacun. Secundo, c'est la première fois qu'une femme devient le « porte-parole » d'une console de jeux vidéo : Sony souhaite de plus en plus ouvrir la PlayStation à un public féminin. Enfin, vu que Fifi ne ressemble pas à un être humain classique, on peut en déduire que la PlayStation est destinée à tout le monde, quelle que soit sa race, sa morphologie ou sa couleur de peau ! Vous l'aurez compris, cette dernière campagne en date est réellement hors normes. Jamais un constructeur de consoles ne s'était aventuré dans une voie aussi peu conventionnelle. Mais qu'importe, apparemment le public ne reste pas insensible aux charmes de Fifi… Pour en finir avec le cru 99 des communications Corporate PlayStation, sachez que, pour appuyer la campagne télé européenne : « Je joue, donc je suis », Sony France a également demandé à son agence de pub de concevoir une campagne presse et

80% DES HOMMES SOUS LE CHARME

Pour connaître l'impact d'une campagne publicitaire, les grandes marques ont recours à un arsenal complexe d'études statistiques. Ces dernières permettent - dans une certaine mesure - de connaître les effets de la pub en particulier, et de la communication en général, sur les consommateurs. Ainsi, d'après une enquête Ifop menée en janvier 1998, 42 % des hommes et 75 % des garçons (les ados) déclarent avoir acheté la console et/ou un jeu parce que la publicité les en avait convaincus ! Autre constat, 61 % des hommes et 68 % des garçons (les ados) ont vu la campagne PlayStation. Un résultat intéressant, quand on sait que la norme est de 40 % ! Pour rester dans les comptes d'apothicaire, 75 % des hommes et 80 % des garçons déclarent adhérer aux spots PlayStation qu'ils ont vus.
Une autre étude réalisée par IED dresse le tableau des marques préférées des 18/24 ans. En 1997, après seulement 3 ans d'existence, la PlayStation se hissait en 5e position de ce classement, derrière Nike, Levi's, Coca-Cola et Adidas, et devant Reebok ! Que faut-il voir dans cette enquête ? Eh bien, selon Sony, que les principaux concurrents de la PlayStation ne sont plus les autres consoles, mais… les fringues ! Ben merde alors, si ça continue comme ça, tous les 18/24 ans vont se trimballer à poil dans la rue, tout juste recouverts par des dizaines de jaquettes de jeux vidéo. Une nouvelle tendance vestimentaire est peut-être en train de naître…

▲ *La très réussie série des spots « Ne pensez pas que ça n'arrive qu'aux autres » (1998) place des personnes comme vous et moi dans des situations complètement délirantes. Le message : la PlayStation permet de vivre des expériences incroyables, impossibles dans la réalité (ou trop dangereuses).*

Spot au message ambigu et à l'image dérangeante, le « Je joue donc je suis » de Fifi a fait couler beaucoup d'encre dans la presse grand public, qui veut à tout prix trouver un sens profond à cette femme au visage si étrange… Bon courage ! ▼

▲ *L'œil au beurre noir revisité version canine pour cette pub parue dans la presse : « Les meilleurs jeux de combat sont sur PlayStation ».*

MAD CATZ™

NE VOUS PRENEZ PLUS LA TETE,
NI LES PIEDS DANS LES FILS...
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !

Manettes DUAL FORCE™ INFRA-ROUGE

NOUVEAUTE !

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc

*PLAYSTATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
*DUAL FORCE est une marque déposée par MAD CATZ

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

affichage destinée uniquement à la France. Là aussi, les visuels utilisés se veulent dérangeants, à l'image de cette femme à barbe assez peu ragoûtante. Le dernier point intéressant à soulever, concernant cette dernière campagne en date, est la notion de « fidélisation » du public déjà acquis à la cause PlayStation. En clair, Sony ne souhaite pas s'adresser en priorité à de nouveaux utilisateurs potentiels, mais plutôt à ceux qui consomment déjà PlayStation. Et, dixit Sony, cette stratégie de fidélisation permettra également d'assurer une bonne transition entre la PlayStation 1 et la PlayStation 2 !

UNE COMMUNICATION TOURNÉE VERS LES JEUX

On le sait d'expérience : non seulement c'est avec les jeux qu'on impose une console, mais c'est également avec les jeux qu'un constructeur gagne le plus d'argent ! Cette Lapalissade en tête, Sony n'a eu de cesse, depuis le lancement de la PlayStation, de communiquer systématiquement sur ses plus gros titres. Ainsi, parallèlement aux publicités Corporate, le constructeur a multiplié les opérations sur le terrain (caravanes PlayStation, bornes de démonstration à gogo…) et surtout les pubs « produits », par le biais de la télé et de la presse, mais également - dans une moindre mesure - en affichage, au cinéma et à la radio. Au global, sur les quatre ans de carrière de la machine en France, Sony aura investi approximativement 40 % de son budget communication sur la PlayStation, et 60 % sur ses jeux. Ce sont ainsi des dizaines de spots télé et autant de pubs presse qui auront vanté les mérites de la ludothèque PlayStation. Parappa the Rapper qui surfait sur la vague des Boys Band, Time Crisis, G-Police, Final Fantasy, Gran Turismo, Crash Bandicoot, Spyro… La liste des titres Sony est longue, et vient encore s'enrichir des dizaines de campagnes menées par les autres éditeurs (Eidos, Konami, Infogrames etc.) !

Afin de toucher un public de plus en plus vaste, Sony conçoit chacune de ses campagnes en fonction d'une cible bien particulière. Ainsi, en multipliant les « appels du pied » à l'attention de joueurs de tous âges, la PlayStation finit par ratisser tellement large qu'elle s'adresse réellement à tout le monde. Mais attention, cette stratégie de conquête des différentes tranches d'âge ne s'est pas faite en un jour. Sony s'est, dans un premier temps, attiré les faveurs des 15/24 ans (le « clan PlayStation », véritable cœur de cible de la marque), pour ensuite aller chercher un public se situant aux deux extrémités de cette tranche !

CHIFFRES CLÉS ET AUTRES REPÈRES

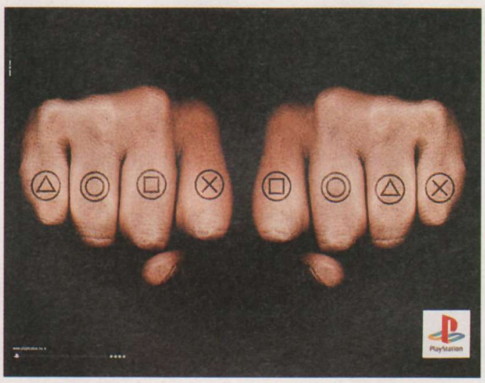
- *550 millions de francs investis en France par Sony pour la communication PlayStation depuis son lancement.*
- *8 à 15 % du chiffre d'affaires de Sony Computer France réinvestis chaque année en communication.*
- *55 millions de francs investis en spots télé (1000 diffusions) par Sony en 1997.*
- *14 millions de francs : c'est le budget le plus élevé investi par Sony pour le lancement d'un titre PlayStation. Il s'agissait de Gran Turismo, talonné de près par Le Monde des Bleus (12 millions). A titre de comparaison, Paramount a claqué 35 millions pour la sortie de Titanic en vidéo, et le lancement d'une voiture coûte, quant à lui, entre 100 et 200 millions !*

Au lancement de la PlayStation, 2 % des joueurs étaient… des joueuses. Quatre ans plus tard, elles sont 20 % à squatter les manettes de la console. Et avec Fifi, Sony espère que la tendance amorcée va encore s'amplifier !

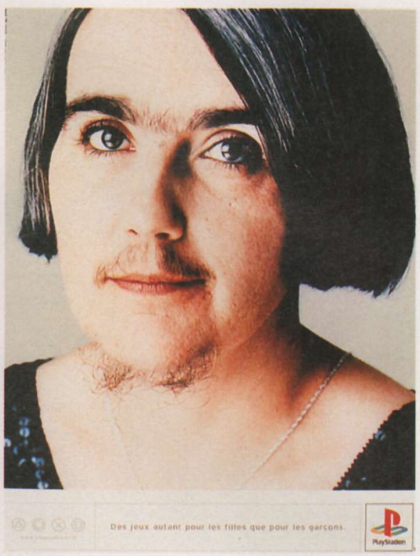
Les médias phares de la PlayStation (en termes d'investissements) :
1 - Télévision
2 - Presse (spécialisée et grand public)
3 - Affichage
4 - Radio
5 - Cinéma

La PlayStation et le sponsoring : Sony a, depuis toujours, associé la PlayStation au sport, en multipliant les partenariats. L'objectif de cette stratégie est simple : séduire les fans de sports, en étant présent et visible sur le terrain :
L'équipe de foot d'Auxerre
La Ligue des Champions
L'équipe de France de foot
L'Euro 2000
Prost Grand Prix
Ecurie de moto Tech 3 avec, entre autres, Olivier Jacques
Voilier de Steve Fossett

Snowboard et sports de glisse (PlayStation Snowboard Tour)
Petite anecdote : grâce à une grosse présence sur les stades de foot (bannières, sponsoring), le mot PlayStation a été vu 15 000 fois à la télé en 1999. Pour obtenir une telle lisibilité par le biais d'une campagne publicitaire, Sony aurait dû investir 500 millions de francs ! Cependant, il faut relativiser ce genre de gros chiffres. Car l'impact sur le public d'une simple bannière à la périphérie d'un stade de foot n'a rien de comparable avec celui d'un spot publicitaire !



▲ *Message simple : si je fais tatouer la signalétique PlayStation sur ma peau, c'est que je l'ai dans la peau ! Autre explication : le tatouage devient un signe de reconnaissance du clan PlayStation. Par contre, à 60 ans, t'as l'air un peu con… (affichage)*



▲ *Consécration pour la femme à barbe, la pub presse « Des jeux autant pour les filles que pour les garçons » s'apparente à un morphing entre une femme pas belle et un homme à la pilosité sous-développée. En tout cas, c'est une image qu'on n'oublie pas !*

DES INVESTISSEMENTS LOURDS !

Au final, l'investissement financier de Sony France pour promouvoir ses jeux et sa console est proprement colossal. Si l'on prend en compte les campagnes dans les médias, les actions hors médias, le sponsoring, les partenariats, les opérations promotionnelles, les PLV (affichage carton en magasin), les animations liées à des événements, les concours (Porsche Challenge, GT, Tekken 3)… bref, tout ce qui touche de près ou de loin à la communication autour de la marque PlayStation, Sony aura dépensé des sommes monstrueuses, avec beaucoup de 0 derrière. Alors attention, si vous avez du mal à boucler vos fins de mois, ne lisez pas ce qui suit ! Pour 1995/1996 (de mars à mars) : 50 millions de francs. 1996/1997 : 100 millions. 1997/1998 : 120 millions. 1998/1999 : 130 millions. 1999/2000 : 150 millions !! Soit un budget global estimé, depuis le lancement de la console,

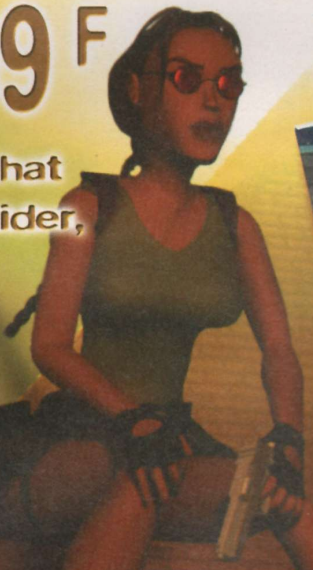
14 NOUVEAUX ULTIMA

BAYONNE - BLOIS - CHALON/SAONE - CHAMBERY - FOUGÈRES - MARTINIQUE
METZ - MURET - MONTARGIS - NICE - NIORT - RENNES ALMA - TROYES - VIRE

OFFRE SPÉCIALE pour les fêtes : la PlayStation + 2 manettes + carte mémoire 849 F

TOMB RAIDER - La Révélation Finale

369 F



EXCLUSIF : pour l'achat du nouveau Tomb Raider, 1 T-shirt collector OFFERT*

Photo non contractuelle

*aux 2000 premiers acheteurs

FIFA 2000

249 F

FIFA 2000 est à 349 F. Ultima te reprends FIFA 99 pour 100 F... fais le calcul !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT S/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

NOUVEAU : BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

NOUVEAU : METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

NOUVEAU : MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NOUVEAU : NICE 04 93 96 00 20
93-95, rue de France - 06000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

BIENTOT : RENNES ALMA 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Alma - 35000

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

NOUVEAU : TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU :VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

* Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

à 550 millions de francs lourds… Glurp, ça fait quand même super cher le ticket d'entrée pour devenir le numéro 1 des consoles de jeu en France ! Cependant, n'allez pas croire que ces dépenses soient totalement inconsidérées. Nan, tout cela est réfléchi et obéit à une règle mathématique : chaque année, Sony alloue un pourcentage du chiffre d'affaires de l'exercice fiscal passé à la communication, de l'ordre de 8 à 15 %. C'est beaucoup mais, au moins, ça permet de faire les choses en grand, en très grand !

EN FIN DE COMPTE

Des milliards de choses restent à dire, mais la place vient à manquer. Je ne vous ai, par exemple, pas encore parlé du processus de création des différentes campagnes. Sachez simplement que le travail de conception de toutes les pubs PlayStation met à contribution trois entités principales : Sony Europe (basé en Angleterre), Sony France, et l'agence de pub (BDDP@TBWA). Dans cette mécanique bien huilée, chacun possède un rôle précis. Sony Europe coordonne les campagnes… européennes et contrôle les pubs télé de tous les pays. Pour les autres médias, chaque territoire est libre de faire ce qu'il veut ! Car, comme nous le confirme Simon Rutter, European Brand Manager : « Sony Europe a conscience des différences culturelles entre chaque pays et donc de l'importance des campagnes locales ». Sony France s'occupe, de son côté, de lancer les créations dédiées à l'Hexagone, gère ses partenariats et ses opérations marketing. L'agence de pub, enfin, se charge de tout le travail de création. Bon, c'est super schématique comme vision, et le mécanisme est beaucoup plus complexe. Un exemple : pour une pub comme Final Fantasy VIII, Sony France a dû faire valider les créations par SquareSoft, le tout par le biais de Sony Europe. Vous voyez, c'est compliqué et si je continue dans cette direction, vous allez vite en avoir marre ! Et puis si, je vais quand même continuer deux minutes et après je passe à autre chose, promis. En fait, il est assez intéressant de constater que Sony France ne contrôle aucune des publicités lancées par les éditeurs autres ! Tout au plus peuvent-ils leur fournir - si l'éditeur le souhaite - le jingle que l'on voit à la fin de certains spots télé (vous savez, la pastille avec un paddle et une voix monocorde qui lance un langoureux « Playstaatiooonn »), qui représente en quelque sorte une « caution » du constructeur. Dans certains cas, beaucoup plus rares, Sony (Europe) peut également apporter à un éditeur tiers une aide créative et, surtout, financière, sur un titre emblématique au fort potentiel de vente. Mais pour ce faire, certaines contraintes existent… O.k., là vous en avez marre ! D'accord, j'arrête. Pour finir, on pourrait s'amuser à critiquer en long, en large et en travers certaines campagnes PlayStation passées et présentes, mais est-ce vraiment nécessaire ? Il serait en tout cas fort peu judicieux de remettre en cause les stratégies de Sony, eu égard au succès qu'a rencontré la console en France. En fait, un seul constat s'impose : sur un marché où rien n'était gagné d'avance, Sony a non seulement conçu une machine techniquement réussie, mais également mis en place une armada de campagnes publicitaires qui ont parfaitement remplies leur rôle : transformer la PlayStation en objet furieusement tendance, la faire entrer dans les foyers, créer une « génération PlayStation » et, surtout, redorer le blason des jeux vidéo. Désormais, ce loisir a rejoint la cour des grands et n'est plus considéré comme une « tare sociale ». Et en soit, c'est une belle prouesse ! Reste désormais à voir comment Sony amorcera la relève de la PlayStation 1 et imposera la PlayStation 2 aux yeux du monde… Allez, laissons le mot de la fin à Sony Computer Europe (le Q.G. de la PlayStation), à qui nous avons demandé dans quel pays les campagnes de pub étaient les plus réussies. La réponse est venue de Simon Rutter, European Brand Manager et Peter Eley, European Software Manager : « La France ! Nous avons particulièrement apprécié l'approche humoristique de nombreux spots TV produits en France… ». Et là, tout est dit !

THOMAS HERVÉ, DE CULTURE PUB

D.R.

PlayStation Magazine : Que penses-tu des campagnes de pub PlayStation ?

Thomas Hervé : Ce qu'il y a de remarquable avec toute la communication PlayStation, c'est qu'elle a amené un vent de créativité très fort sur ce marché. Du fait de la cible visée, les pubs sont devenues beaucoup plus adultes, et les discours plus riches. D'autre part, Sony s'est mis à tourner des films Corporate ou il n'était fait aucune mention du jeu, mais plutôt d'un état d'esprit, d'une philosophie. Dernière chose, ils ont mis de gros moyens en terme de couverture média. Résultat : depuis que Sony s'est lancé sur ce marché, on n'a jamais autant entendu parler de jeux vidéo !

Sony a investi entre 8 et 15 % de son chiffre d'affaires dans la communication, soit 550 millions de francs en 4 ans pour la France. Un tel budget te semble-t-il justifié ?

Le jeu vidéo fait partie de ces secteurs qui doivent faire beaucoup de pub, car le succès commercial se joue énormément sur l'image. Un peu comme dans le parfum ou dans le domaine de l'eau minérale.

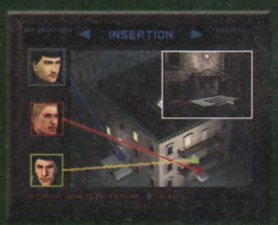
Que penses-tu des multiples opérations de sponsoring de la PlayStation ?

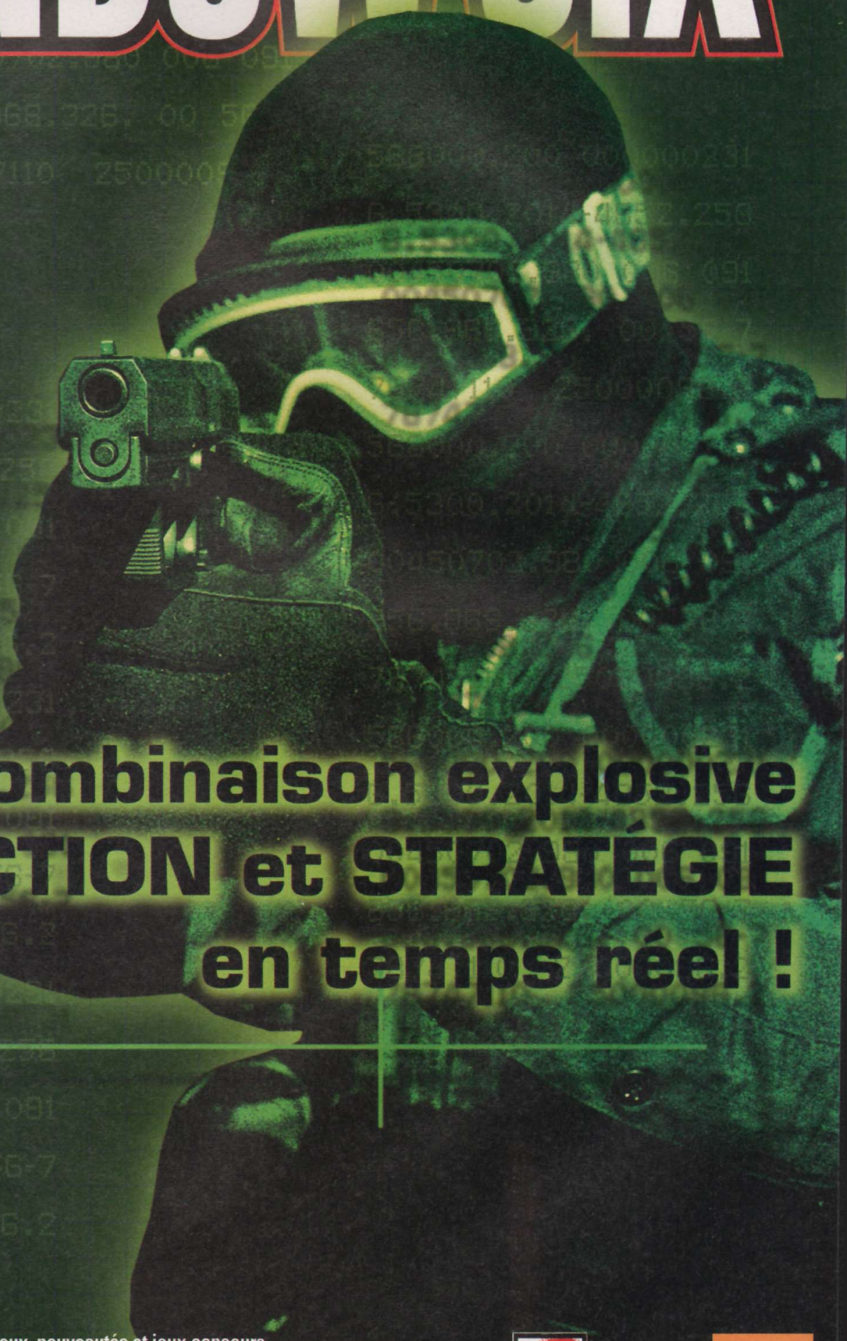
Le sponsoring, ce n'est pas une technique nouvelle mais, par contre, le fait d'essayer de toucher tous les sports prouve que, même si la pub télé était importante, elle n'était pas pour autant suffisante pour s'imposer. Il fallait donc trouver des moyens alternatifs pour communiquer, comme le sponsoring ! Bref, ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier.

▲ *Olivier Panis a participé à la récente pub pour Formula One 99. Au menu : sensations fortes et montage mêlant images de synthèse et réalité. Ambiance Matrix.*

Selon Nathalie Dacquin, responsable marketing de Sony France, « Le Monde des Bleus est le produit licence à part entière, destiné au grand public. La publicité pour ce titre va certainement déclencher des achats de consoles à Noël ». On y voit les deux irréductibles Jean-Michel Larqué et Thierry Roland, commenter en direct un match entre potes sur le Monde des Bleus. ▼

Tom Clancy's RAINBOW SIX





Une combinaison explosive d'ACTION et STRATÉGIE en temps réel !

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75/Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

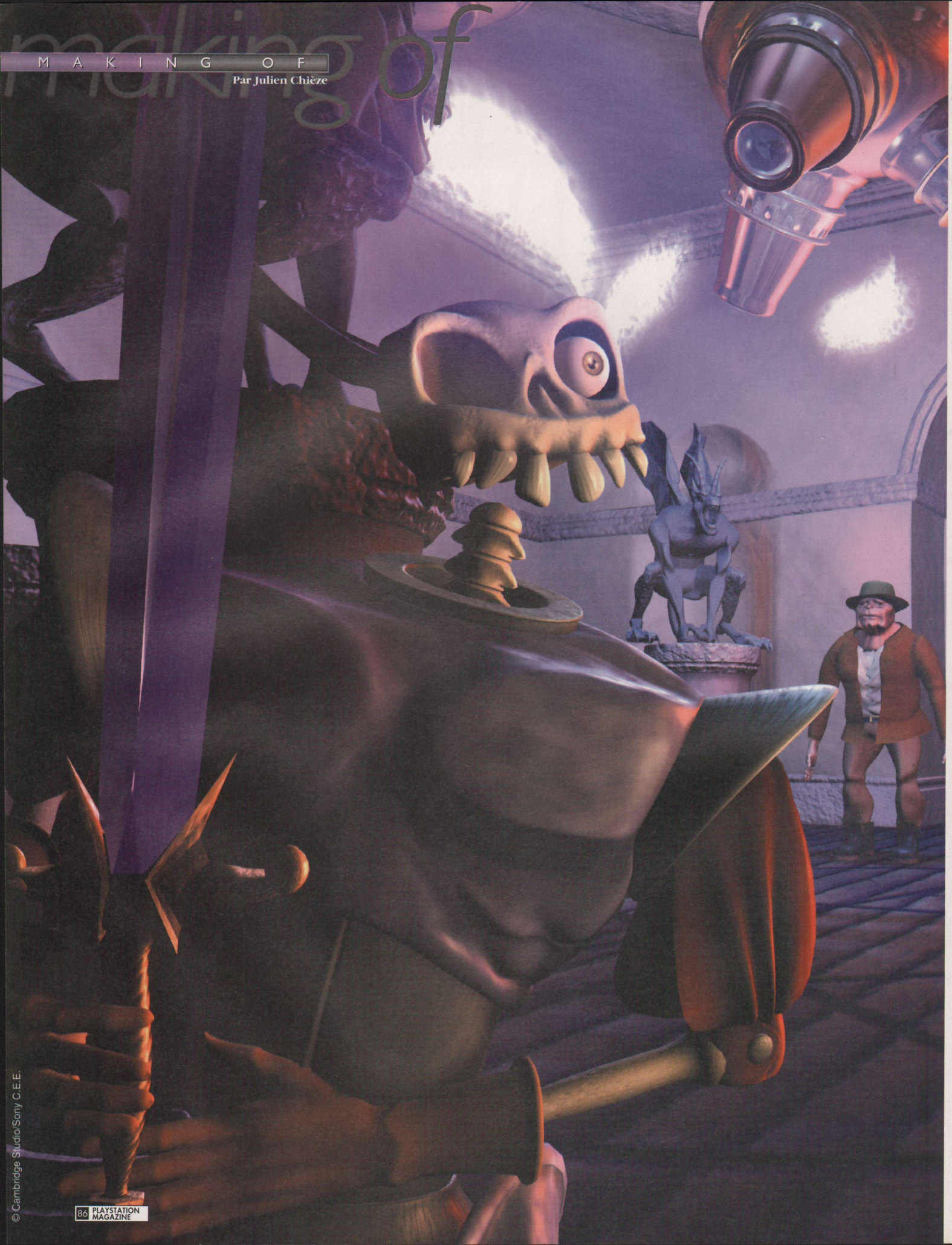
© 1998 Red Storm Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Red Storm Entertainment est une marque commerciale et déposée de Jack Ryan Enterprises et Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six est une marque commerciale et déposée de Red Storm Entertainment, Inc. Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des marques commerciales et déposées de Take 2 Interactive Software. Toutes les autres marques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

www.redstorm.com

www.take2games.com

making of

Par Julien Chièze

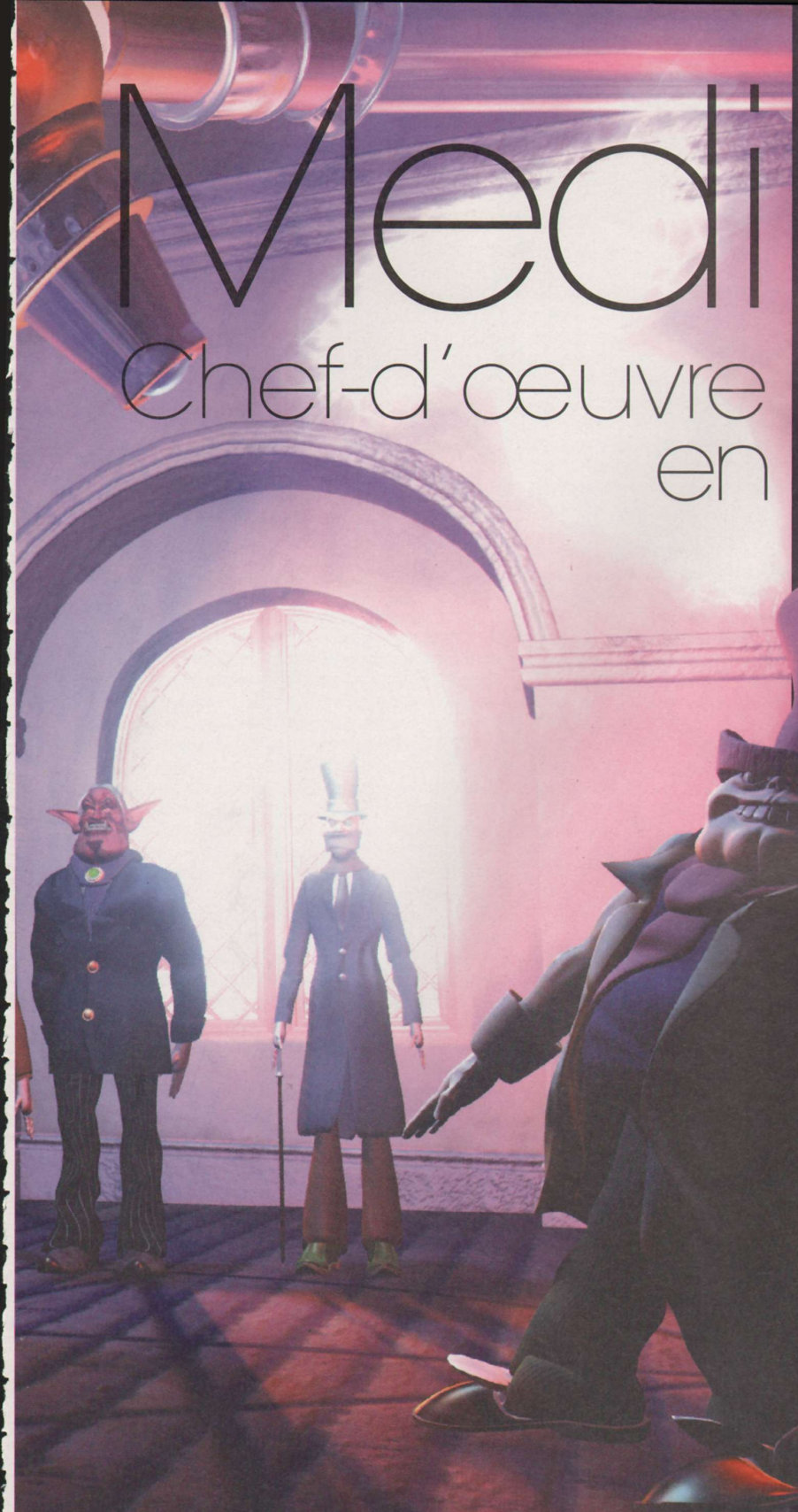


© Cambridge Studio/Sony C.E.E.

MediEvil 2

Chef-d'œuvre en préparation

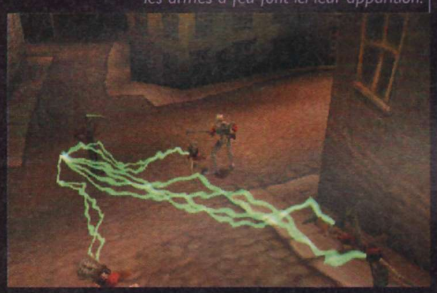
EDITEUR : SONY C.E.E. - DEVELOPPEUR : CAMBRIDGE STUDIO (ANGLETERRE)
DISPONIBLE EN ÉTÉ 2000



SIR DANIEL FORTESQUE. UN NOM QUI RÉSONNE ET SUFFIT À FAIRE VIBRER DES MILLIERS DE JOUEURS. AINSI, LE SQUELETTE LE PLUS MALADROIT DE L'HISTOIRE EST AUSSI CELUI QUI NOUS A LE PLUS TOUCHÉS AVEC LES EXCEPTIONNELLES AVENTURES DE MEDIEVIL. UNE ATMOSPHERE, UNE QUETE ET UN ÉTAT D'ESPRIT UNIQUES, VOILÀ CE QUI CARACTÉRISAIT LE PREMIER VOLET D'UNE ÉPOPÉE QUI S'APPRETE À PRENDRE DES ALLURES DE SAGA. EN EFFET, APRES PLUS D'UN DEMI-SIECLE DE QUIÉTUDE, NOTRE SAC D'OS PRÉFÉRÉ DOIT À NOUVEAU SE RÉVEILLER POUR COMBATTRE LES MALÉFICES D'UN SOMBRE SORCIER. MAIS SI L'HISTOIRE RECOMMENCE, LE JEU A, LUI, BIEN CHANGÉ. IL EST DÉSORMAIS TEMPS DE LEVER LE VOILE...

making of

Grâce à certaines amulettes, il sera toujours possible d'user de quelques pouvoirs mystiques. A noter aussi, que les armes à feu font ici leur apparition.

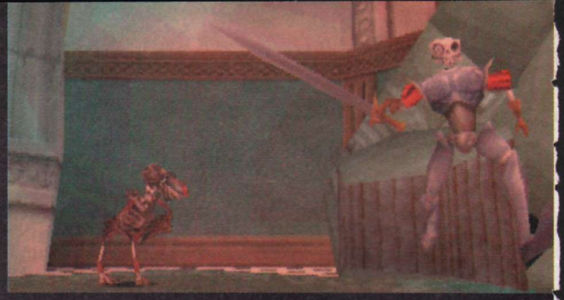


Ah, si seulement Xample pouvait enrichir l'aspect aventure. On croise les doigts.

La lueur chancelante d'une bougie faisait onduler d'étranges formes sur la voûte du Grand Muséum de Londres. Un long chuchotement suivi d'un bruit sourd, puis le lourd silence remplit à nouveau les lieux. Pourtant, en cette obscure et fraîche soirée d'hiver 1888, une danse macabre venait de s'opérer. Par un mystérieux maléfice, les antiques statues et les imposantes fresques murales paraissaient prendre vie. Les chevaliers en armure se redressaient fièrement, tandis que les stèles d'anciens souverains se soulevaient une à une. Le tumulte était indescriptible. La vision aussi stupéfiante qu'effrayante. Jaillissant de l'ombre, cette horde hétéroclite, composée de squelettes armés et de carcasses décomposées, convergeait de toutes parts vers le cœur de la gigantesque bâtisse. Lorsque, soudain, avec une force inouïe, la meute se mit à scander : « Palethorn, Lord Palethorn, indique-nous la voie ! Guide nos pas jusqu'à toi ! ». Près de 500 ans après l'épouvantable sacrilège du sorcier Zarok, Lord Palethorne, un odieux criminel et magicien à ses heures perdues, venait à nouveau d'invoquer la peur et l'horreur pour ressusciter les morts, afin de servir ses néfastes desseins. Heureusement, un homme, humm... enfin, un bon gros sac d'os maladroitement ajustés que l'on nommait chevalier Fortesque allait se dresser pour repousser et éradiquer définitivement la malédiction. La première page du grand livre de MediEvil II vient d'être tournée. Le temps joue contre vous !

Identique et si différent

Le premier volet de MediEvil nous avait enthousiasmés. Un univers digne des plus incroyables créations de Tim Burton. Une ambiance médiévale unique, soulignée par des traits d'humour et une excellente bande son. Rétrospectivement, que de bons moments passés en la compagnie du pataud Daniel Fortesque, de ce seigneur squelette sauveur de l'humanité. Autant vous l'avouer, nous attendions avec une vive impatience de découvrir ce que nous proposerait sa prochaine quête. Eh bien, visiblement, les développeurs de Sony ont décidé de poursuivre l'aventure de belle manière. Alors si les bases du jeu restent inchangées, le titre a néanmoins été largement revu. Encore heureux serait-on tenté de déclarer, mais le phénomène est cependant assez rare pour être souligné en ces périodes de suites insipides, plus promptes à faire de l'argent facile qu'à surprendre le joueur. Commençons par le cadre de votre quête qui est désormais transposée dans un Londres de l'époque victorienne. Une ère où l'industrie connaît une véritable révolution, tout particulièrement en Angleterre d'ailleurs. Toutefois, même si les lutins et autres trolls bondissants ont foutu le camp, n'allez pas imaginer que vous allez combattre uniquement des robots rouillés ! Ce n'est pas vraiment le style de la maison. Ici, il s'agit plutôt de zombis aux organes à fleur de peau, d'immondes femmes à barbe, de chevaliers en armure ressuscités, mais aussi de squelettes de dinosaures sans oublier les vicieux fantômes. Une sorte de galerie des horreurs prompte à vous effrayer comme il faut, en vous faisant dresser les cheveux sur la tête. Enfin, rassurez-vous, des cheveux, vous n'en possédez plus alors, bon, c'est déjà ça de gagner ! Au registre des nouveautés, on notera surtout l'apparition des armes à feu et l'extension de vos pouvoirs magiques. Pour les pourfendeurs de zombis qui s'ignorent une possibilité bien réjouissante a été incluse. Grâce à vos armes de poing favorites, choisissons innocemment, hum voyons, trichons discrètement tout de même, euh, disons l'épée, eh bien, il vous



UN TRAVAIL MINUTIEUX RÉSERVÉ AUX ARTISTES

Avant d'intégrer définitivement un personnage au jeu, trois étapes primordiales sont nécessaires pour le réaliser. Le design des protagonistes commence par de simples ébauches au crayon noir, puis les traits s'affirment, avant d'obtenir un croquis définitif qui servira de base au travail des graphistes 3D. Ces derniers prennent donc le relais et débute un processus qui nécessite une approche minutieuse. En effet, chaque perso est composé de polygones mais il faut optimiser le tout pour que le jeu tourne le plus efficacement possible (comprenez qu'il ne faut pas surcharger un perso, afin de garder de la puissance de calcul pour afficher les décors et divers autres éléments). Une représentation dite en « fil de fer » est alors réalisée et forme un squelette ou canevas à partir duquel les graphistes appliqueront les textures appropriées. Il s'agit là de la dernière étape, celle qui va donner enfin vie aux héros. Il ne restera plus qu'à les animer, les intégrer aux environnements et les doter d'une Intelligence Artificielle. Sauf pour Sir Fortesque, bien évidemment... puisque son intelligence, c'est aussi un peu la vôtre !

Vous assisterez au retour du train de la mort qui vous accompagnait jusqu'à la dernière demeure de Zarok, lors de votre première aventure.

ENVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

OUVERT TOUS LES DIMANCHES DE DECEMBRE !!!!

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION

LES PRIX... LES PRIX... LES PRIX...

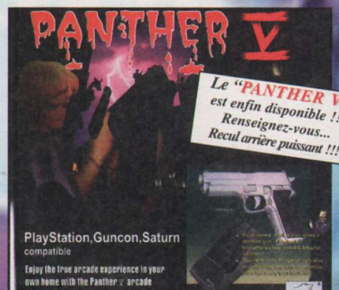
Des prix de fêtes à faire rougir le père noël !!!!

SPECIAL "PACK"

Formula One 98 + 1 Pad + 1 Memory Card	169,00 F
Formula One 99 + housse de rangement (Combo Pack)	329,00 F
Metal Gear Premium Pack	495,00 F
Fifa 97 + 1 Pad auto-fire	149,00 F

ATTENTION !!!!
Nous rachetons CASH TOUS
vos titres PLAYSTATION !!!
Contactez-nous !!

Au choix !!!
1 de ces 4 titres
+ 1 Pad playstation
349 F



Le coin des Promos...

ASTERIX 1 + ASTERIX 2
499 F

PLAYSTATION

24 HEURES DU MANS	325,00 F
ACTION MAN	325,00 F
APE ESCAPE	325,00 F
ASTERIX & OBELIX CONTRE CESAR	299,00 F
CAPCOM GENERATIONS	299,00 F
CARMAGEDDON	325,00 F
CRASH TEAM RACING	299,00 F
DEMOLITION RACER	329,00 F
DINO CRISIS	349,00 F
DREAM STORY	299,00 F
DUNE 2000	325,00 F
FINAL FANTASY 8	349,00 F
FIFA 2000	325,00 F
FIGHTING FORCE 2	325,00 F
FORMULA ONE 99	299,00 F
G-POLICE 2	325,00 F
GTA 2	299,00 F
KILLER LOOP	325,00 F
KNOCKOUT KINGS 2000	325,00 F
LEGEND OF KARTIA	325,00 F
L'AMERZONE	325,00 F
LE MONDE DES BLEUS	299,00 F
MEDAL OF HONOR	325,00 F
METAL GEAR VR MISSIONS	169,00 F
MILLENIUM EXPANDABLE SOLDIER	325,00 F
MISSION IMPOSSIBLE	325,00 F
MULAN	299,00 F
MUSIC 2000	299,00 F
NBA LIVE 2000	325,00 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	325,00 F
OFFICIAL FORMULA ONE RACING 99	325,00 F
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	325,00 F
RAINBOW 6	299,00 F
READY 2 RUMBLE	325,00 F
RIVAL SCHOOLS 2	325,00 F
RONIN BLADE	325,00 F
SOUL REAVER "LEGACY OF KAIN 2"	325,00 F
SPEED FREAKS	325,00 F
STAR WARS : PHANTOM MENACE	345,00 F
SPYRO 2	299,00 F
SYPHON FILTER	299,00 F
TOMB RAIDER 4	325,00 F
TARZAN	299,00 F
TOMORROW NEVER	325,00 F
TOMMY HAWK'S SKA	345,00 F
UEFA STRIKER	299,00 F
X-FILES	299,00 F
XENA	325,00 F
WU-TAN SHAOLIN	299,00 F

ACCESSOIRES

Carte Mémoire couleur	69,00 F
Carte Mémoire officielle	99,00 F
Double Shock Controller couleur	149,00 F
Double Shock officiel	199,00 F
Pad Ascii BIO HAZARD 2	99,00 F
Spider Gun + Pédale PSX & SAT	99,00 F
Cable Perdu + fiches RCA + adapt GUNCON PSX	69,00 F
Volant + pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT)	549,00 F
Rallonge Manette	59,00 F
Transcodeur NTSC/RGB ou PAL	399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts	169,00 F
Action Replay CD version	149,00 F
Manette compatible Playstation	49,00 F
PANTHER V Gun	249,00 F

REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
- ❑ Chèque
- Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F ❑			
Chronopost jeux 60 F ❑			
TOTAL			

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost - Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost Dom-Tom : 80,00 F . Pays de la CEE : 100 Frcs. Etranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance.

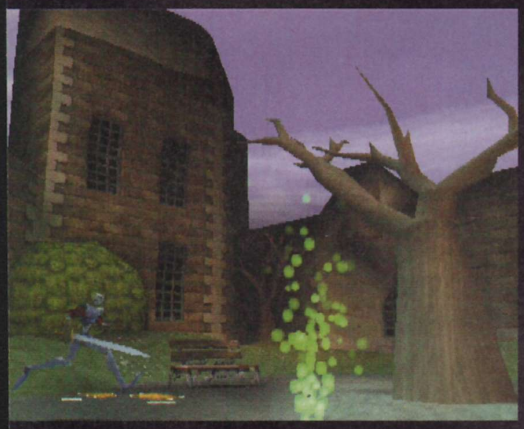
Prix modifiables sans préavis. Dans la limite du stock disponible. Prix valables uniquement pour la Vente par correspondance.

*1,29 Francs la minute

Toutes les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

Playstation magazine DEC'99

Plus d'ennemis, plus d'actions, des niveaux plus longs, des énigmes plus complexes. MediEvil II ne devrait pas vous décevoir.



sera possible d'enchaîner des mouvements spéciaux capables de trancher les différentes parties du corps de ces êtres sans vie selon votre bon vouloir. Oula !, attention, tempérons cette affirmation. Non, MediEvil II ne sera pas un jeu peu subtil, ni un Resident Evil-like ! D'accord, je sais, les mots « zombis » et « démembrements » prêtent à confusion, mais bon, que voulez-vous, ici, c'est de la quête d'un preux chevalier qui défend chèrement ses derniers osselets pour rétablir la paix dans le monde. Alors, même si ce n'est pas vraiment du « Si tu es frappé, tends l'autre joue », je suis persuadé que le Pape lui-même accorderait sa bénédiction à Fortesque ! Et puis il s'agit avant tout de s'amuser et, comme chez son aîné, MediEvil II cultivera bien cet humour particulier typé Halloween. Quoi qu'il en soit, cela paraît assez évident, le titre semble développer le côté action, tout en maintenant une bonne alternance entre combats et explorations. En outre, mise à part la possibilité de mettre un pas devant l'autre et le respect des lois de la gravité, les situations réalistes n'existeront jamais. Vous naviguerez dans un monde plus ou moins crédible où le fantastique occupera une place prépondérante ! C'est ça que les amoureux du premier opus appréciaient. Ils ne seront pas dépaysés à ce niveau.

Tout passe par les émotions

De l'action, vous aurez compris qu'il ne devrait pas en manquer. Mais sachez aussi que les émotions devraient aussi faire leur apparition. En effet, bien que dénué de cœur (physiquement, en tout cas), après quelques niveaux de jeu (sur les 17 gigantesques sections prévues pour l'instant), Sir Daniel ne pourra résister aux charmes d'une envoûtante princesse égyptienne momifiée ! Ah ! N'essayez même pas de comprendre et comme une étude sociologique du comportement amoureux des squelettes est assez difficile à réaliser, nous n'aurons probablement jamais d'explications. L'unique élément compréhensible de l'histoire reste que la trame scénaristique gagnera en richesse et en complexité. « Clong, clang, cling ! » font les mains osseuses du défunt chevalier, tant il applaudit fort et nous avec lui ! Les cut-scenes narratives (ces séquences où vous n'interagissez pas) seront donc plus nombreuses et relanceront de manière plus efficace l'aventure. Et, comme dans toutes les histoires d'amour impossible (vous avez déjà vu un os ambulant épouser une momie égyptienne, vous ? Si oui, ne manquez pas de nous tenir au courant.), attendez-vous à de sacrés rebondissements dans le genre bien dramatiques. Essayerait-on de nous arracher une petite larme ? C'est fort possible, surtout lorsqu'on connaît les ambitions des studios de Sony en ce qui concerne l'introduction des émotions les plus poignantes dans leurs futurs jeux et console.

Jouez avec votre tête !

Une histoire riche en actions et en émotions, c'est bien, mais il manque encore ce soupçon de génie qui transformerait ce titre en épopée inoubliable, lui conférerait toute son originalité. Ne cherchez pas plus longtemps, MediEvil II a un dernier atout dissimulé dans ses manches. L'exploration, la réflexion et la touche finale… suspens. Oui, les énigmes fleuriront comme les marguerites au pied de votre ancienne tombe. Oui, l'univers à explorer paraît plus vaste et truffé de mystères que jamais. Vous l'aurez aisément compris, MediEvil II nous promet donc de nouveaux grands moments en compagnie de cet adorable sac d'os malhabile et, pire que tout, amoureux. Alors, même si, graphiquement, peu d'améliorations semblent prévues (l'original était déjà assez impressionnant dans ce domaine), la faune adverse sera plus redoutable, les mystères plus inextricables, l'humour plus délirant et surtout le plaisir de jeu, on l'espère, toujours constant. Alors croyez-nous, vous n'avez pas fini d'entendre parler de Sir Fortesque. A la place de l'immonde Lord Palethorne, je commencerais discrètement à m'exiler du côté de Tombouctou.

UN CHEVALIER RELOOKÉ

Nombreux avaient trouvé que les bras pendouillants de Sir Daniel lui donnaient une drôle de dégaine dans le premier jeu. Les développeurs se sont donc penchés sur la question, pas pendant des heures, je vous rassure tout de suite, mais suffisamment pour donner à leur héros une allure plus convenable et surtout mieux proportionnée. En outre, le chevalier disposera de plusieurs tenues au cours de l'aventure. Nous sommes à la fin du XIXe siècle et les habits de dignitaires londoniens avec chapeau haut de forme et canne à pommeau d'or devraient faire l'affaire. La classe en tout cas, même si on ignore toujours à quoi ce déguisement pourra concrètement nous servir. Probablement à séduire l'élue de son cœur.

Crédit photo : SDP/Mauritius

© InterAct Accessories Inc. InterAct, Barracuda 2, Concept 4 Racing Wheel and Dual Impact are trademarks of STD Manufacturing Ltd. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc

Pas de victoire, sans le bon accessoire

DUAL IMPACT™
POUR PLAYSTATION®

Les accessoires InterAct® sont conçus pour vous faire gagner. Haute technologie, précision, sensations, palpitations et montée d'adrénaline garanties.
Volants, manettes, cartes mémoire... vous trouverez toujours l'accessoire qu'il vous faut pour aller plus loin dans le jeu.
La nature est bien faite, InterAct® aussi, n'oubliez pas l'essentiel.

Concept 4™ Racing Wheel
pour PlayStation®

Barracuda 2™
pour PlayStation®

Cartes Mémoire
pour PlayStation®

INTERACT

L'essentiel est dans l'accessoire

PERFORMANCE™ by InterAct

Infos produits, concours, ...
3615 Interact (2,23F/mn)
0 825 894 880 (0,99F/mn)
www.interact-acc.com

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 manette analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire
et son boîtier

169F

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 SAC À DOS
OFFERT
AUX 4000 1ERS ACHETEURS

790F DUAL PACK
console +1 manette analogique vibrante

PlayStation

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92..21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
(Tél. voir minitel)

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

DUNKERQUE Center
NOUVELLE ADRESSE
19, bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

THIONVILLE Center
NOUVELLE ADRESSE
ZI du Linkling III - C/C Leclerc
03.82.34.61.49

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES (mse 2,23F/mn)

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)

(2)MSE, 2,23f/mn

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	consultez le minitel
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.81.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP		Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO		Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
Ste CLOTILDE de la REUNION	Tél : 02.62.28.83.05

TOMB RAIDER

ADVENTURES OF LARA CROFT

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 MONTRE LARA OFFERTE AUX 2000 1ERS ACHETEURS

SOYEZ SUR VOS GARDES, ELLE REVIENT ENFIN !

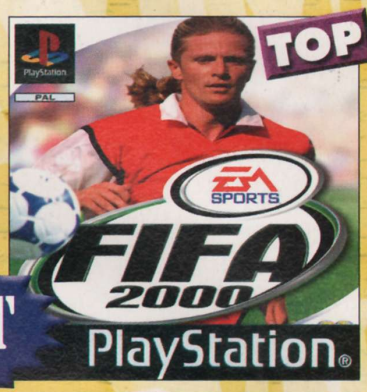
Du haut des pyramides la star virtuelle du siècle vous donne rendez-vous ! *PSX*

1 CARTE MÉMOIRE OFFERTE* AUX 250 1ERS ACHETEURS

Des milliers de sons et d'images sont à votre disposition pour créer vous même vos musiques et vos clips. *PSX*

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 TEE SHIRT OFFERT AUX 3000 1ERS ACHETEURS



Fifa 2000, la simulation de foot la plus aboutie jamais réalisée arrive en force à l'aube de ce nouveau millénaire. *PSX*

1 CARTE MÉMOIRE OFFERTE* AUX 250 1ERS ACHETEURS

Enfin une simulation de VTT à vous coupez le souffle !!! *PSX*

1 K7 VIDEO OFFERTE* AUX 300 1ERS ACHETEURS

CTR CRASH TEAM RACING

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 CASQUETTE OFFERTE AUX 1500 1ERS ACHETEURS

Faites chauffer les moteurs et lancez vous dans une course fun avec tous les personnages de Crash Bandicoot. *PSX*

Retrouvez vos voitures favorites dans la suite de l'ultime simulation de courses automobiles ! *PSX*

Soyez prêt à grimper sur votre planche et préparez-vous à dévaler les pentes enneigées. *PSX*

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

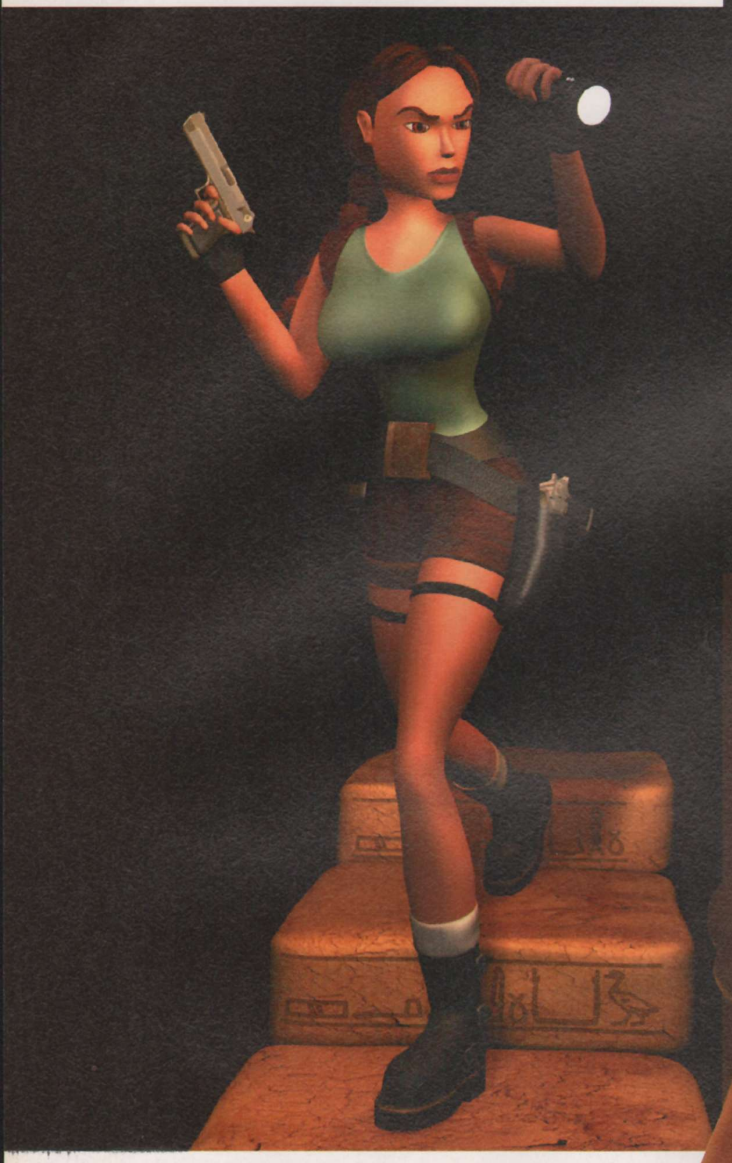
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

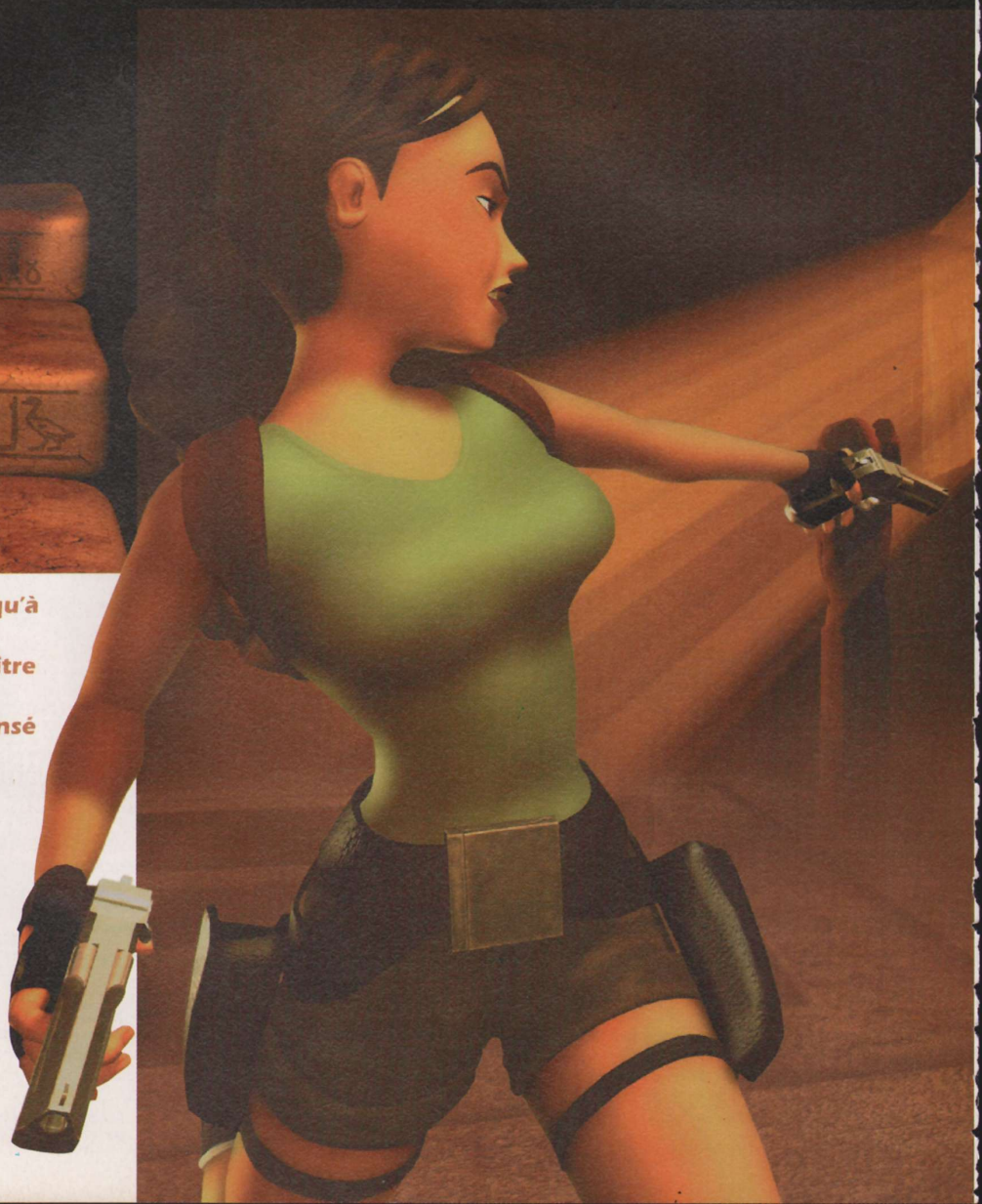
* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

Par Dave Martinyuk



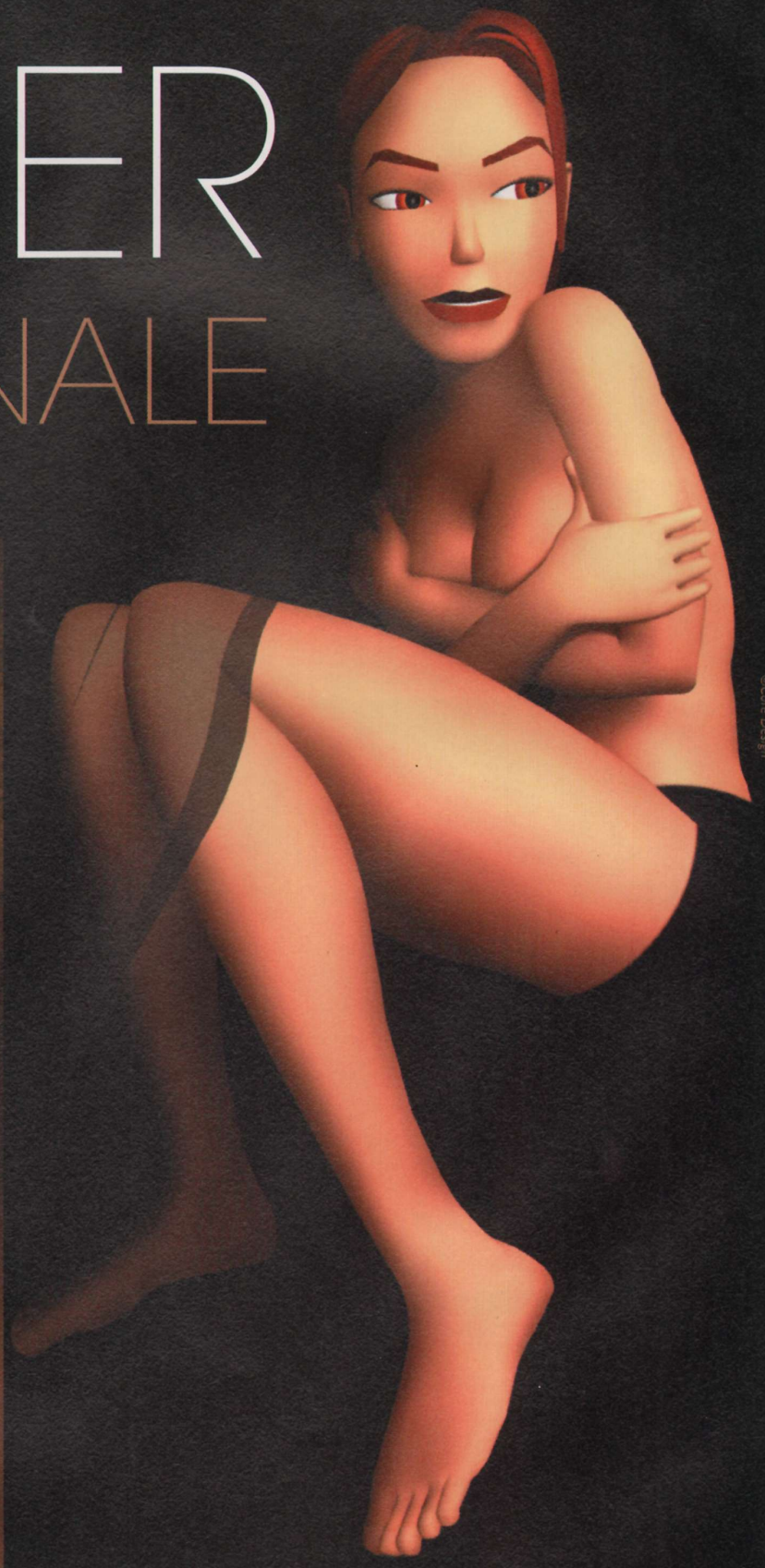
TOMB LA RÉVÉLA

EDITEUR : EIDOS - DÉVELOPPEUR : CORE DESIGN
DÉJÀ DISPONIBLE



Lara Croft doit autant à sa plastique qu'à la richesse de ses aventures de connaître encore le succès. Avec cet épisode, censé nous faire profiter d'une « révélation finale », un certain nombre de nouveautés étaient annoncées. Dans quelle mesure TR4 se révèle-t-il intéressant ? La réponse tout de suite, en texte et en images...

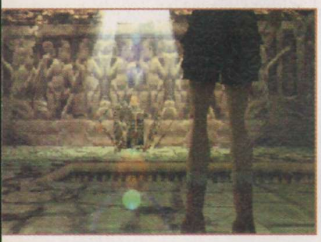
RAIDER
TION FINALE



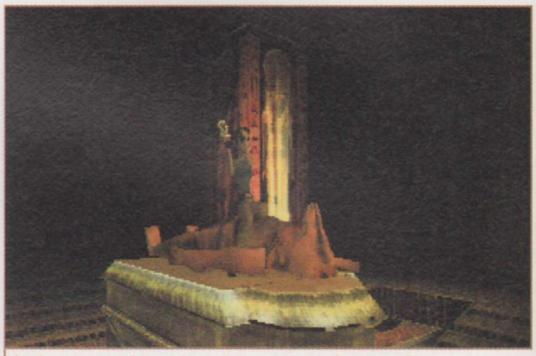
©Core Design

C'EST UN VUITTON ?

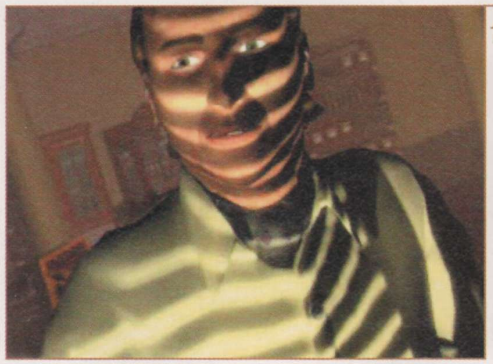
■ *Pendant votre séance d'entraînement, vous découvrez de quelle manière Lara récupère son inséparable petit sac à dos. Arrivant dans une pièce baignée d'une douce lumière, elle trouve un aventurier malchanceux qui a terminé son existence sur un tas de piques. Lara s'avance, le piège étant manifestement désamorcé, et récupère le sac de l'homme – ou bien était-ce une femme ? – afin de se l'approprier. Un bref examen pour vérifier qu'il est en bon état et notre jolie Lara l'emporte. Werner Von Croy, à la vue du sac nouvellement acquis, souhaitera à Lara d'avoir plus de chance que son ancien possesseur. Ce à quoi Lara répondra : « Je provoque toujours ma propre chance. »…* ■



Revenons en deux mots sur le scénario de TR4 (nous le nommerons ainsi, pour faire plus simple). En deux mots seulement car nous l'avons déjà évoqué dans de précédents PlayStation Mag. et puis, finalement, ce qui nous intéresse aujourd'hui, c'est le jeu en lui-même et rien d'autre. Pour ceux qui ne le sauraient donc pas, Lara se trouve en Egypte. Terre chargée de mystères, ce coin du Moyen-Orient reste irrésistible pour une aventurière de la trempe de miss Croft. C'est donc sans surprise qu'on la redécouvre à fouler de son pas alerte ce royaume des pharaons déchus et des ruines majestueuses. Ce qui n'aurait dû être qu'une banale expédition archéologique se transforme en cauchemar dantesque lorsque Lara, d'un geste malheureux, libère l'esprit de Seth, ancien Seigneur du royaume du Nord de l'Egypte, également connu pour être le dieu des tempêtes. Le tempérament hostile de cette divinité est bien connu. Il se vérifiera ici. Alors que Lara tombe dans un gouffre qui la pousse à compter de nouveau sur ses inséparables pistolets, la situation devient limpide : il lui faut se soumettre aux épreuves imposées, pour stopper le réveil du dieu ancien. Coûte que coûte. Si la balade promet de bien belles découvertes, elle ne sera néanmoins pas de tout repos.



Après avoir retiré l'amulette du corps de ce dieu statufié, l'eau tout autour devient sang…



Jean-Yves, le vieil ami français, quelque peu pensif devant ses stores…

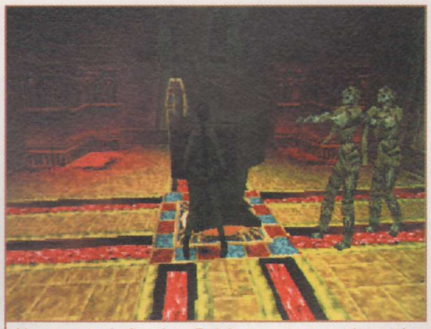
Bon, il faut tout de même essayer de passer. Attention au timing…

VIEILLES CONNAISSANCES

TR4 débute de façon assez originale. On y découvre une Lara jeune – elle a 16 ans – alors qu'elle apprend les rudiments de ce que doit savoir tout bon aventurier auprès de son mentor de l'époque : Werner Von Croy. Sous ce nom rude aux consonances germaniques, se cache un archéologue réputé qui possède une solide expérience du terrain. La scène se déroule dans le temple d'Angkor Wat, au Cambodge, et sert, en fait, de niveau d'entraînement. Une fois le temple traversé, Von Croy défie Lara à la course. C'est au premier des deux qui atteindra une pièce contenant « l'Iris ». La confrontation est intéressante et gagner se révèle assez difficile. Sachez néanmoins que remporter ou non la course ne change rien, au final. Une fois dans la fameuse pièce mentionnée plus haut, Von Croy décide de faire fi des avertissements millénaires inscrits dans la roche et s'empare de l'Iris, objet précieux entre tous. Lara s'y oppose mais finit par obéir aux ordres de son mentor. Ce dernier se retrouvera finalement en mauvaise posture et Lara, à l'instinct de survie déjà développé, quittera le temple in

FICHE TECHNIQUE

GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	EIDOS
DEVELOPPEUR	CORE DESIGN (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (2 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS ETES À LA FIN DU MODE ENTRAINEMENT.



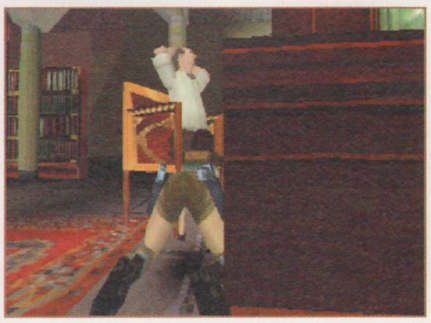
Un petit air de Resident Evil, les momies remplaçant les zombis.

Werner, accompagné de ses tueurs du désert, ne laisse aucun répit à Lara.

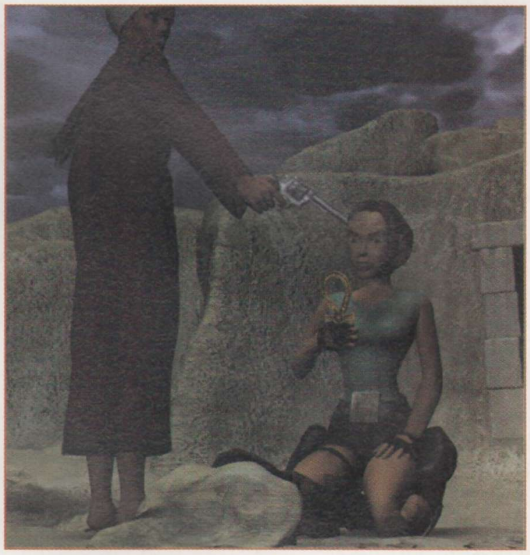
extremis alors que tout s'écroule autour d'elle. Fin de l'acte premier, retour au temps présent. Perdue dans les méandres des anciens temples égyptiens, Lara doit faire appel à toutes ses qualités pour s'en sortir. Point intéressant : Von Croy, mentor respecté, fait ici un come-back surprise. Et pas de la plus plaisante des façons. Manifestement perturbé par la folie des grandeurs – et envoûté par le pouvoir de Seth – il représente ici une menace de tout premier plan pour Lara. Leurs rencontres donnent lieu à des échanges brefs et intenses, où chacun tente de se défaire de l'autre. Von Croy, aidé de ses sbires et des créatures qu'il sait ramener à la vie (grâce à son pouvoir maléfique nouvellement acquis), ne connaît pas de limites. Il faudra aller jusqu'au bout de l'aventure, pour savoir de quelle façon tout cela va se terminer… Dans cet environnement hostile, il est tout de même un être auquel Lara peut – et doit – faire confiance : Jean-Yves. Cet ami français qu'elle connaît de longue date lui sera d'un précieux secours. Ses conseils sont empreints de sagesse et basés sur une longue expérience. Sans lui, Lara partirait maintes fois sur de mauvaises pistes. Le temps étant compté, c'est un luxe qu'elle ne peut évidemment pas se permettre.

PARFAITE, LARA ?

TR4 fait naître une foule d'émotions contradictoires, lorsqu'on s'y essaie. On l'aime, on le déteste, on a envie de s'arrêter de jouer, on ne peut s'empêcher de continuer… Il y a une vraie magie dans ce jeu, quoi que l'on en dise. D'abord - pour être désagréable tout de suite - il faut signaler qu'il y a une foule de petites choses qui ne vont pas. Où sont les nouveautés promises, comme le carnet de bord (on était censé pouvoir s'y référer pour récupérer des indices et pour connaître des données sur la vie de Lara) ou les morceaux de cartes dispersés dans chaque niveau ? Les ennemis sont également censés être plus intelligents mais ne sont, en fait, que plus retors, puisque certains peuvent vous suivre n'importe où. Maintenant, les échanges de coups de feu entre Lara et ses adversaires sont réellement sans finesse. Les gars restent plantés à terre, ils tirent sur vous et ne s'arrêtent que lorsqu'ils ont trop de plomb – celui de vos pistolets – dans le corps. Si vous foncez sur eux en voiture, ils ne bougent même pas. Comme si se faire écraser n'était pas si terrible… Cela est d'autant plus curieux que, dans TR3, il arrivait, quelquefois, que les ennemis se mettent à l'abri. Ce n'était pas du grand réalisme, question réactions, mais un petit effort avait été

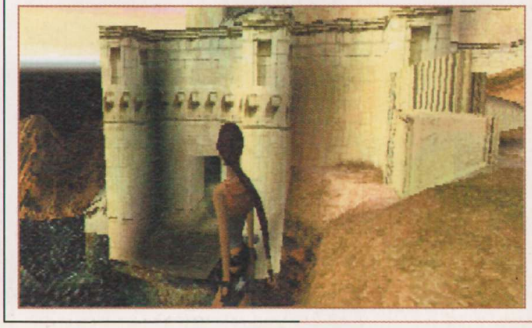


CE TOMB RAIDER-LÀ RETOURNE AUX SOURCES, UNE AVENTURE PRENANTE



LIEUX MYTHIQUES, ENDROITS HISTORIQUES

■ *L'Egypte reste une des civilisations anciennes les plus riches et les plus fascinantes. Ce n'est pas un hasard si Core Design, pour ce TR4, a décidé de concentrer tous ses efforts sur ce pays, afin de proposer un jeu à l'atmosphère bien particulière. Les bâtisses magnifiques sont dignement représentées. Lara évolue à l'intérieur de temples immenses restaurés fort heureusement pour l'occasion, elle découvre des statues de dieux anciens, se balade près de Karnak, des grandes pyramides ou de certains lieux foulés du pied par Cléopâtre. On peut difficilement rester insensible devant l'ambiance de ces civilisations antiques qui se dégage du jeu. C'est une volonté délibérée qui se révèle plutôt efficace. Les concepteurs du jeu se sont documentés, pendant des mois, à grand renfort de livres d'illustrations et d'encyclopédies, pour nous proposer un univers cohérent. Il y a également d'autres niveaux, en ville, mais ils se révèlent moins réussis car beaucoup plus sombres (Lara s'y rend de nuit). Vous y découvrirez, à la place des scorpions et des bédouins armés de sabre, des terroristes poseurs de mines. C'est lors de vos déplacements en ville que vous aurez l'occasion de piloter une moto. L'expérience se révèle assez plaisante mais on se demande si tout ne se déroule pas de nuit dans le but unique de nous faire profiter de la lumière des phares, certes réussie mais tout de même moins plaisante que celle d'un beau soleil. La qualité des niveaux est assez inégale, d'un simple point de vue graphique, mais TR4 s'en sort tout de même généralement plutôt bien.* ■



Pas de pitié pour les terroristes : écrasez-les !

Vite, plongez dans l'eau !

fait. Là, il semblerait que ça ne soit plus le cas. Ce paragraphe étant manifestement dédié aux défauts que l'on peut trouver dans le jeu (je le découvre en même temps que vous, alors que j'écris), signalons aussi – et surtout – l'animation défaillante lorsque le décor est un peu trop chargé. Les décors de TR4 sont souvent magnifiques, mais leur « poids » en textures semble trop lourd pour le moteur 3D. C'est dommage, car sans que cela soit une catastrophe (l'animation reste honnête la plupart du temps), ces saccades intempestives gâchent de manière récurrente le plaisir de jeu.

ETONNANT ? NON. ATTACHANT ? SUREMENT...

Finalement et malgré le paragraphe précédent, qui a pu en refroidir quelques-uns, TR4 se révèle attachant. Vraiment. Core Design n'est pas retombé dans le piège consistant à proposer un jeu trop difficile, réservé à une élite alors que, manifestement, Tomb Raider est un titre destiné avant tout à tous les publics. D'ailleurs, qui n'a pas joué à TR3 avec les codes ? Je vois juste deux acharnés qui lèvent le doigt... Pouvoir jouer pendant une demi-heure sans mourir tenait autrefois de l'exploit. Ici, vous pouvez vous balader librement sans faire attention au moindre de vos pas, sans vous demander si, à chaque coin d'ombre, il n'y a pas une fosse remplie de piques ou une pierre immense qui ne demande qu'à vous fracasser le crâne. C'est assez reposant. Le côté exploration intense est remis à l'honneur. Il faut aimer les longues balades dans les couloirs, il faut avoir envie d'examiner chaque pièce et tenter de comprendre pourquoi cette porte ne

Une grosse bestiole. Et qui crache du feu, manifestement...

SYNTHESE

LES QUALITÉS

- Des pièges moins nombreux et, surtout, moins tordus.
- Des paysages de toute beauté.
- Une aventure longue et souvent passionnante.

LES DÉFAUTS

- Certaines nouveautés promises ne sont pas là.
- L'Intelligence Artificielle des ennemis reste limitée.
- Les décors sombres fatiguent les yeux, à la longue.
- L'animation a du mal à suivre lorsque le décor est chargé.

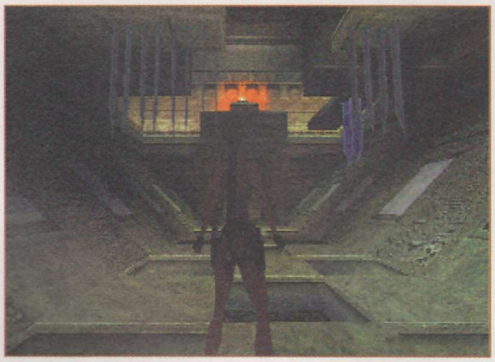
Sniper
Libère la bête
qui sommeille en toi !
Ce ne sont pas
des autocollants
Nos accessoires
sont décorés
par thermo-formage
à la fabrication
Toute une gamme d'accessoires qui vous colle à la peau
ATLANTIS GROUP • Parc d'activités Lafayette - 54320 Maxeville • Tél : 03 831 931 50 - Fax 03 831 931 51 • http://www.sniper.fr

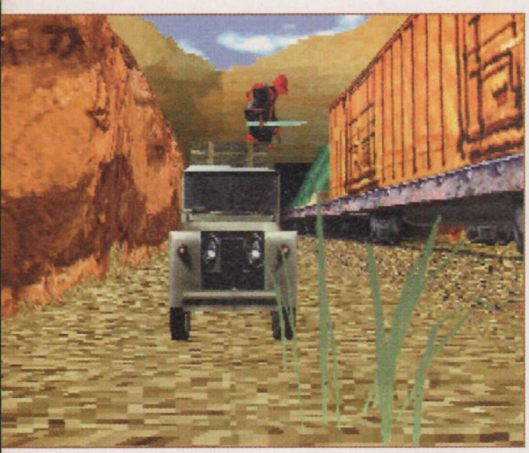
TROUVER LA VOIX

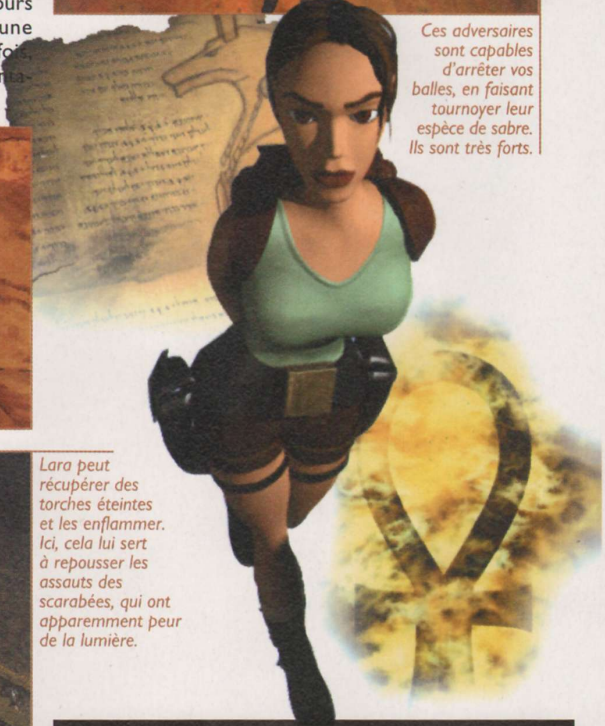
■ *Après le single peu mémorable sorti en 97, voici que l'album de Tomb Raider, Female Icon, nous saute aux oreilles. Produit par Dave Stewart à bord d'un bateau-studio parcourant les eaux d'Amazonie, Female Icon est composée d'une dizaine de titres oscillants entre techno à Neuilly et après-midi goûter au Macumba. Sans vouloir être foncièrement offensant, nous dirons que cette réalisation ne figurera pas parmi les meilleurs souvenirs que nous garderons de Dave après sa mort. La production musicale est vraiment faible, la voix de Rhona Mitra d'une rare platitude (elle devrait pourtant posséder un certain coffre), et l'inspiration générale des compos égarée quelque part entre l'aéroport de Rio et un bar douteux de Sao Paulo. Les musiques ont dû être réalisées bien avant que Rhona n'ait eu la mauvaise idée de poser sa voix dessus. Ah, un ami me souffle à l'oreille qu'il y a quand même deux bonnes minutes intéressantes et qu'au fond ce n'est déjà pas si mal. Enfin bref, on ne saurait trop vous conseiller d'écouter cet album chez vos amis (Getting Naked et Time to Change sont à ne pas louper), mais surtout pas chez vous. Le message est assez clair ?* ■

veut pas s'ouvrir ou ce qu'il faut faire pour éloigner ces affreux scarabées qui ne vous laissent aucune chance lorsque vous les provoquez sur leur territoire. Comme promis, TR4 plonge de façon marquée dans ses racines, et l'on ne peut que saluer cette tendance. Le cœur du jeu reste intact, plaisant et c'est sans doute ce qui s'avère le plus important. Il y a également une certaine volonté de mise en scène, avec notamment de nombreux mouvements de caméra. Au début d'un niveau, la caméra se promène parfois, aérienne, avant d'aller se poser derrière Lara. Et puis, il y a ces effets « d'annonce », en vue subjective, où l'on découvre le cheminement d'un ennemi, alors qu'il se dirige vers l'endroit où l'on se trouve. Ça n'est pas exceptionnel, mais il y a là une volonté de bien faire que l'on ne peut ignorer.

A côté de ça, les innovations sont, c'est vrai, assez mineures. Lara peut s'agripper à une perche ou à une corde, allumer une torche et la garder à la main. Elle a la possibilité d'associer certains objets entre eux… Ça ne va tout de même pas très loin... On découvre au final une Lara fidèle à elle-même, longiligne et aux formes avantageuses, comme toujours. Fidèle à elle-même, nous privant en quelque sorte de toute surprise, mais nous séduisant par des retrouvailles intenses. Une Lara poursuivie par un destin dangereux qu'elle affronte toujours sans sourciller. Et l'on nous demande, une nouvelle fois, de l'accompagner. Et cette fois, contrairement au précédent épisode, la tentation est forte…







Ces adversaires sont capables d'arrêter vos balles, en faisant tournoyer leur espèce de sabre. Ils sont très forts.

Lara peut récupérer des torches éteintes et les enflammer. Ici, cela lui sert à repousser les assauts des scarabées, qui ont apparemment peur de la lumière.

DES LACUNES TECHNIQUES QUI NE GACHENT EN RIEN LE PLAISIR DU JOUEUR

TOMB RAIDER - LA RÉVÉLATION FINALE - 379 F Memory card Dual Shock

DESIGN — **8** De jolis paysages, souvent. Mais beaucoup d'endroits plongés dans l'ombre.

MUSIQUE ET SON — **7** Musiques de qualité, sons d'ambiance moins convaincants, mais le tout se tient.

DURÉE DE VIE — **8** Un des gros atouts. Terminer TR4 vous demandera du temps et de l'abnégation.

ORIGINALITÉ — **5** Depuis TR premier du nom, la recette est la même. D'où une originalité très moyenne.

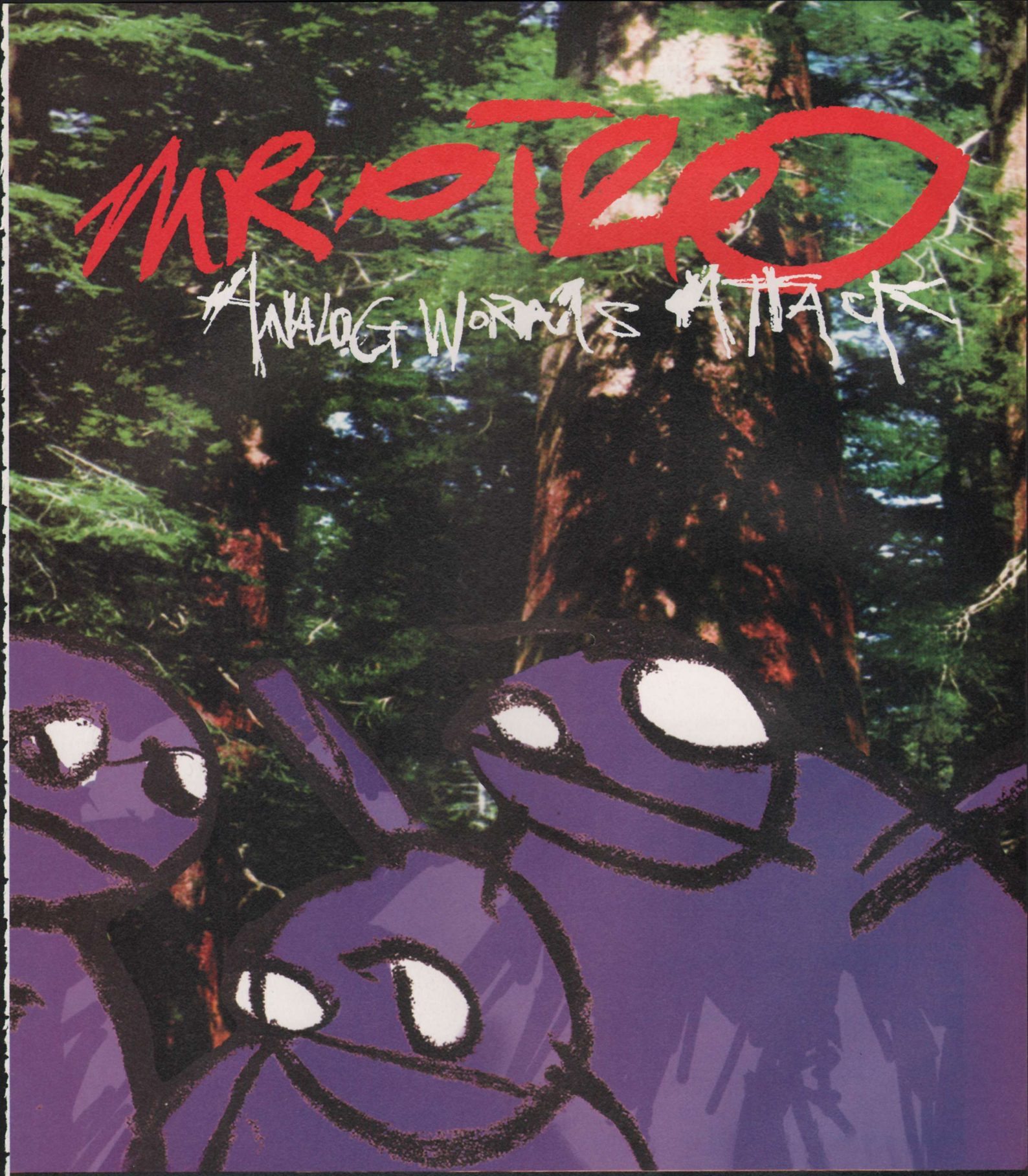
JOUABILITÉ — **7** On s'est habitué aux déplacements pas toujours très naturels de miss Croft.

TECHNIQUE — **6** Le jeu est joli, mais l'animation a du mal à suivre.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE TR3. POUR TR1 ET 2, C'EST UNE QUESTION DE GOUT…

POUR QUEL PUBLIC ?
Les inconditionnels s'y jetteront rien qu'en voyant Lara. Les autres peuvent tenter le coup.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
TR4 ne devrait pas être un jeu à polémiques. Et ce, parce qu'il est bon. Evidemment, il y a pas mal de choses à redire. Dans le fond, le pari de Core Design est réussi : le jeu est prenant, pas trop frustrant et on s'y implique vraiment. Les fans s'amuseront.



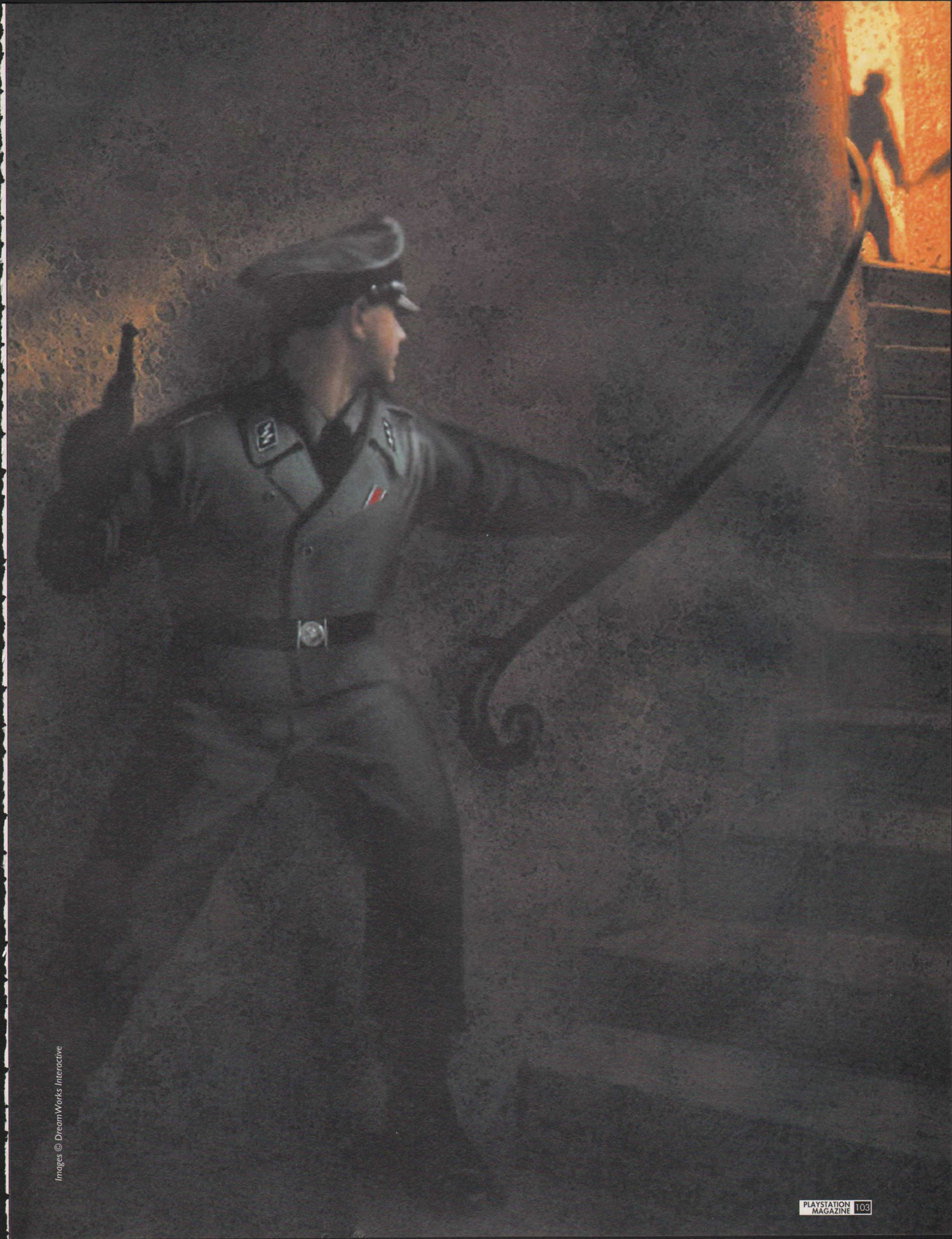
mr. oizo analog worms attack
nouvel album disponible

Par Grégory Szriftgiser

MEDAL OF HONOR

EDITEUR : DREAMWORKS
DÉVELOPPEUR : DREAMWORKS (ÉTATS-UNIS)
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE

Ça n'arrive que trop rarement. Un titre que l'on n'attendait pas, dont on n'avait jamais entendu parler ou presque, et qui crée la surprise. Medal of Honor nous a pris de court. Un jeu d'action inspiré par Steven Spielberg, co-fondateur de la société DreamWorks, et prenant pour cadre la Seconde Guerre mondiale. Unique. Le jeu fait échos aux plus grands films de guerre de cette seconde moitié de XXe siècle. Le sujet est magistralement traité, le jeu intelligemment fait et la surprise totale.



Images © DreamWorks Interactive

Même à cette distance, la localisation des impacts reste précise.

Vous pourrez vous servir, à de nombreux endroits, des installations ennemies.

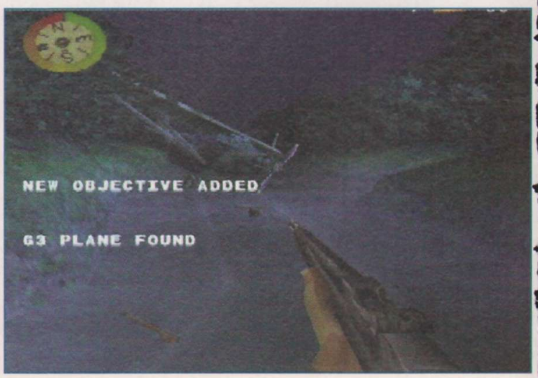
LA GRANDE SURPRISE DU MOIS ! DU BEAU TRAVAIL POUR DE BONNES SENSATIONS

La plupart du temps, la vie de testeur reste, somme toute, assez morne. On sait à peu près à quoi s'attendre chaque mois, surtout en cette période de Noël où les suites comme les jeux moins connus affluent, tout en baissant souvent la qualité moyenne de la récolte mensuelle. Tomb Raider 4, Crash Team Racing... La soupe à la grimace pour l'amateur de sensations nouvelles qu'est le rédacteur de PlayStation Magazine. Mais, cette année, la rédaction peut se targuer d'être le témoin privilégié d'un phénomène rare en cet hiver plutôt frisquet : l'arrivée d'un jeu, réussi qui plus est, dont on n'attendait rien de particulier. Réaction normale : chacun se presse pour le mettre dans sa bannette personnelle des Travellings à faire. Le père Jean ayant eu le bonheur indicible de se lever plus tôt que les autres, vers 11 h, a récupéré le gold disc de Medal of Honor, avec une satisfaction débordante d'enthousiasme. Le même jour, vers 14-15 h, heure habituelle, je débarque les yeux mi-clos et le ventre vide, direction le bureau du rédac' chef. La naïveté de ma question aurait dû me préparer au sourire moqueur de mon supérieur hiérarchique : « Heu, personne l'a pris, Medal of Honor ? Ça me botterais bien, tiens... » Je fais donc une croix sur le disque convoité, tout en versant une larme discrète. Eh oui, les testeurs sont émotifs. Mais c'était sans compter sur la grave faiblesse dont est affublé Jean Santoni, qui, le lendemain, me regarde tout pâle, tente de déglutir, échoue et, finalement, prononce les mots magiques : « Aaaah, Medal of Honor, ça me fout la gerbe, tu veux pas le faire ? » Trop cool, la vie.

MERCI, MON DIEU

Ne craignez rien. Jean Santoni a toujours eu des problèmes gastriques, avec les jeux en vue subjective. Mais c'est véritablement très prononcé chez lui. Car, en ce qui concerne Medal of Honor, l'épithète « vomitif » est de loin le moins approprié. A vrai dire, « excellent », « novateur » ou encore « trippant » seraient des termes bien mieux choisis. L'action se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale, alors que nos voisins Goths ont élaboré les plans les plus immoraux, pour endosser le rôle de tout méchant de jeu vidéo : conquérant du monde. Le joueur (moi, finalement) se portera donc côté américain, pour œuvrer, avec l'aide du maquis, la résistance française, contre l'envahisseur. Les problèmes gastriques cadrant peu avec les critères requis pour ce genre d'action, il fallait choisir quelqu'un à la digestion fiable. Exit Jean Santoni.

Ce soldat qui tire à l'aveuglette ne vous laisse pas d'autre choix que de viser son bras !



FICHE TECHNIQUE

GENRE	TIR EN VUE SUBJECTIVE
EDITEUR	DREAMWORKS
DEVELOPPEUR	DREAMWORKS (ÉTATS-UNIS)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES ENNEMIS N'ONT PAS FINI DE NOUS SURPRENDRE.

Un grand moment : grenader une salle pleine d'Allemands qui ne vous ont pas remarqué. Cela reste du jeu vidéo, rassurez-vous.

IHRE PAPIERE, BITTE ! *

Si vous tardez trop à montrer vos papiers quand on vous les demande, votre couverture ne vous sera plus très utile…

Jimmy Patterson, grand mâcheur de chewing-gum et déjà rompu à toutes les techniques assurant une victoire écrasante au concours d'hamburgers, sera l'heureux élu. Hauts faits, expert dans toutes les armes connues et champion de l'infiltration, ses talents seront mis à l'épreuve sous vos commandes tout au long d'une campagne liée à l'histoire telle que nous la connaissons. Les missions se feront en plusieurs étapes, chacune avec des objectifs précis et forts divers, dont le succès individuel est nécessaire à la réussite globale visée par la résistance. Car si Medal of Honor reste un jeu d'action, voire de tir, la richesse de son scénario et des objectifs poursuivis au fil des niveaux lui donne une touche magique d'originalité. Mais ce n'est pas tout : même les niveaux de castagne pure sont un régal, tant les décors, les musiques et les réactions ennemies concourent à lui donner une âme.

Tiens, pas plus tard que tout à l'heure, je discutais avec sire Martinyuk au sujet de Tomb Raider 4, plus précisément de l'I.A. des adversaires. Il reconnaissait, à ma grande satisfaction, que les ennemis se comportent toujours comme des monolithes, dénués de tout instinct de conservation, encaissant à n'en plus finir les balles de Lara sans bouger. Point de cela dans Medal of Honor. Ici, les Allemands sont décidément vicieux – dans le jeu, car, en vrai, ils sont comme le reste de l'humanité... humains. Ils se cachent dans les coins des couloirs, font feu à l'aveuglette, roulent au sol dès qu'ils vous voient, ramassent vos grenades pour vous les rendre poliment, foncent vers les boutons d'alarme, se planquent... Bref, ils réagissent. S'il ne s'agit pas d'Intelligence Artificielle à proprement parler, il s'agit, en tout cas, de scripts comportementaux pour le moins soignés et variés, qui donnent un charme particulier à cette guerre contre l'envahisseur (ceci d'un strict point de vue historique). Lorsqu'au cours de vos missions, vous porterez l'uniforme ennemi pour mieux

JUSQUE DANS L'HABILLAGE

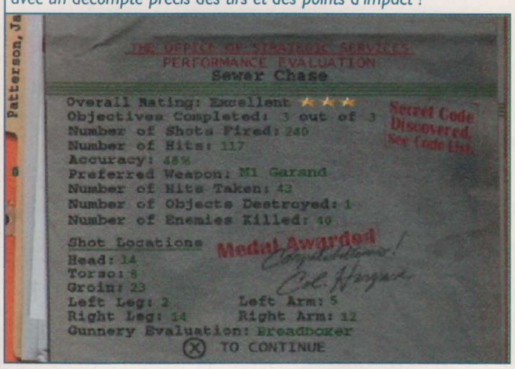
■ *Un gros travail a été effectué avec le souci de rester fidèle à l'Histoire. Pour preuve, l'habillage du jeu…* ■

Les dossiers contenant vos briefings sont des missives plutôt qu'un vague écran avec du texte sur le côté…

Le menu lui-même est une salle de briefing, animée, s'il vous plaît.

A chaque mission couronnée de succès, les images d'archives vous tiennent au courant des avancées ennemies.

Le compte-rendu de mission, tapé à la machine à écrire mécanique, avec un décompte précis des tirs et des points d'impact !



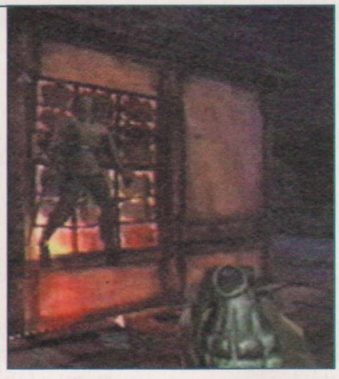
LES RÉACTIONS

■ *Voici quelques-unes des attitudes de vos adversaires. Lorsqu'on ne s'y attend pas, il y a de quoi se retrouver game over !* ■

Les ennemis chutent des balcons, s'écrasant au sol avec un bruit sourd.

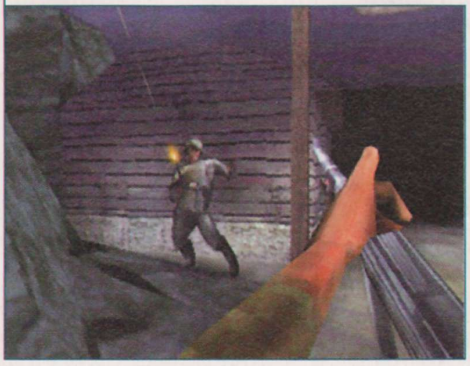
Avec de gros calibres, on en verra quelques-uns voler.

Ce soldat ramasse la grenade que vous venez de lui lancer et va gentiment vous la retourner!

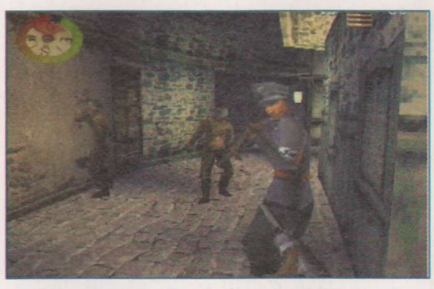


Cinématographique : l'explosion de la grenade fait voler en éclats les vitres et projette les malheureux.

Pour finir en beauté, cet Allemand crispe ses doigts sur la gâchette tout en se livrant à une mort des plus théâtrales.



vous infiltrer, les soldats vous demanderont votre identité. Les officiers, eux, mettront en doute la légitimité de votre présence, car ils se connaissent particulièrement bien. Si vous tripotez avec un peu trop de zèle les installations ennemies, ils dégaineront aussi sec, alors que l'alarme retentira. En un mot comme en cent, Medal of Honor a ce souci du détail, si rare dans les softs de tir, jusque dans les animations extraordinaires des adversaires. Tombant des balcons, sautillant sur leur jambe valide lorsque l'autre est chargée de plomb, s'écroulant à genoux, leurs réactions sont toujours les mêmes face à une situation donnée, certes, mais elles sont tellement crédibles et appropriées que c'en est un régal. La localisation des impacts est réussie, jusque dans le casque qui saute emporté par une balle un peu trop élevée. Le souffle des explosions de grenades fait voler les ennemis sans espoir de se relever, le tir de sniper faisant mouche les oblige à vider un chargeur dans une dernière convulsion : réaliste. Si, au début, cela paraît un peu lent pour les joueurs émérites habitués à Quake, on trouve finalement tout cela impeccablement réglé et servi à merveille par une interface qui, pour une fois, n'oblige en rien à être possesseur d'un Dual Shock. On a le temps de viser, de s'appliquer à tuer vicieusement ou à mitrailler sans vergogne. Comme le disait très bien un grand philosophe « c'est la guerre, merde ! ».



Découvrez dans cette salle les plans du fameux U-boat, sous-marin allemand.

Le snipe, malheureusement trop rare, se révèle particulièrement utile.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

ACTION REPLAY INT. 149 F

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

Le magasin sera exceptionnellement ouvert les dimanches 12-19-26 décembre 99

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

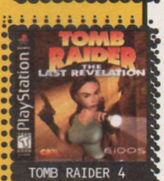
NOUVEAU

790 F

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

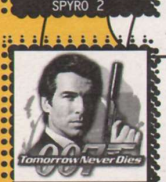
PLAYSTATION
NEUF FRANCAIS

JEUX VERSION FRANCAISE		JEUX VERSION FRANCAISE	
24 HEURES DU MAN	339 F	NHL HOCKEY 2000	339 F
ASTERIX ET OBELIX	339 F	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
CAESAR PALACE 2000	299 F	PACMAN WORLD	299 F
CRASH TEAM RACING	339 F	PARASITE EVE 2 jap	499 F
CHINE	339 F	PRINCE NASEEM BOXING	339 F
CHOCOBO RACING	339 F	QUAKE 2	339 F
COOLBOARDER 4	339 F	RAINBOW SIX	339 F
DARK MESSIAH	339 F	READY TO RUMBLE	339 F
DEMOLITION RACER	339 F	RESIDENT EVIL 3 us	449 F
DINO CRISIS	339 F	RONIN BLADE	339 F
DREAM STORY	339 F	ROADSTER 99	339 F
DRIVER	339 F	SCHTROUMPFS	339 F
DUNE 2000	349 F	SILENT HILL	339 F
EARTHWORM JIM 3D	349 F	SNOOKER	339 F
FIFA SOCCER 2000	339 F	SPECIAL OPS	339 F
FINAL FANTASY 7 PLATINIUM	149 F	SPEED FREAKS	299 F
FINAL FANTASY 8 VF	399 F	SPYRO 2	339 F
FIGHTING FORCE 2	339 F	STAR WARS MENACE FANTOME	339 F
FORMULA ONE 99	339 F	STREET FIGHTER EX 2+ jap	499 F
GTA 2	299 F	SUPER CROSS 2000	339 F
GRAN TURISMO 2 jap	549 F	SYPHON FILTER	339 F
JADE COCOON VF	339 F	TARZAN	339 F
JOHN MADDEN 2000	339 F	TEKKEN 3 PLATINIUM	149 F
JUASSIC PARK : WARPATH	339 F	TOMB RAIDER 4	339 F
KNOCKOUT KINGS 2000	339 F	TOMORROW NEVER DIES	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	339 F	TONY HAWK PRO SKATER	339 F
LEGEND OF KARTIA VF	339 F	UEFA SOCCER	339 F
LEGO RACER	339 F	UNJAMMER LAMMY	299 F
LE MONDE DES BLEUS	339 F	URBAN CHAOS	339 F
MARVEL VS CAPCOM	339 F	V RALLY 2	339 F
MEDAL OF HONOR	339 F	VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE	339 F
MICROMANIACS	339 F	WIPE OUT 3	339 F
MISSION IMPOSSIBLE	339 F	WORMS ARMAGEDDON	339 F
MILLENIUM SOLDIER	339 F	WORMS PINBALL	339 F
MUSIC 2000	299 F	X FILES VF	339 F
NASCAR 2000	339 F	XENA PRINCESS WARRIOR	339 F
NBA LIVE 2000	339 F	WU TANG CLAN	339 F



PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

ADIDAS 97	69 F	MONACO GP 2	199 F
ALUNDRA	199 F	MONOPOLY	199 F
ANNA KOUNIKOVA	249 F	NAGANO WINTER	149 F
APE ESCAPE	149 F	NBA IN THE ZONE 2	89 F
APOCALYPSE	149 F	NINJA	189 F
ATLANTIS	199 F	RAYMAN	99 F
BUGGS BUNNY	199 F	RAZMOCKETS	249 F
CASTROL HONDA	299 F	RESIDENT EVIL 2	99 F
COLONY WARS 2	149 F	RIDGE RACER 4	189 F
COMMAND & CONQUER	99 F	RIVAL SCHOOLS	199 F
DISRUPTOR	99 F	SHANGHAI	199 F
DIVER DREAMS	249 F	SILENT HILL	279 F
DREAMS	249 F	SLEDSTORM	249 F
DRIVER	279 F	SOUL REAVER	299 F
EVIL ZONE	229 F	SPEED FREAKS	269 F
EXODE D'ABE	199 F	SPYRO THE DRAGON	199 F
F1 97	99 F	STRIKER 96	49 F
F1 98	129 F	SYPHON FILTER	299 F
FADE TO BLACK	99 F	TAI FU	249 F
FIFA SOCCER 99	199 F	TAIL CONCERTO	189 F
FINAL FANTASY 7	149 F	TOCA TOURING CAR 2	189 F
GRAN TURISMO	99 F	TUNNEL B1	79 F
HEART OF DARKNESS	89 F	UEFA CHAMPIONS	229 F
ISS 98	99 F	V RALLY	89 F
JONA LOMU RUGBY	199 F	V RALLY 2	289 F
LEGACY OF KAIN	89 F	WIPE OUT	89 F
LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	WIPE OUT 2097	99 F
MAGIC CARPET	49 F	WIPE OUT 3	299 F
MEDIEVIL	99 F	X GAMES PRO BOARDER	199 F
METAL GEAR SOLID	199 F	X-FILES	299 F



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

LES PROMOS DU MILLENAIRE !!

OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

PLAYSTATION
neuf PROMOTION

AUSSI DISPONIBLE A 99 F NEUF :

ARMORED CORE - PORSCHE CHALLENGE - RIDGE RACER REVOLUTION - SHADOW GUNNER PSYBADEK - ODT.

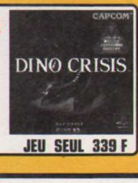
PROMO DU MOIS
FIGHTING FORCE 2 VF + ACTION REPLAY = 399 F
JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
TOMB RAIDER 4 VF + ACTION REPLAY = 399 F
JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
GRAN TURISMO 2 + ACTION REPLAY = 599 F
JEU SEUL 549 F

PROMO DU MOIS
M.IMPOSSIBLE VF + ACTION REPLAY = 399 F
JEU SEUL 339 F

PROMO DU MOIS
DINO CRISIS VF + ACTION REPLAY = 399 F
JEU SEUL 339 F



PROMO DU MOIS
RESIDENT EVIL 3 + ACTION REPLAY = 499 F
JEU SEUL 449 F

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

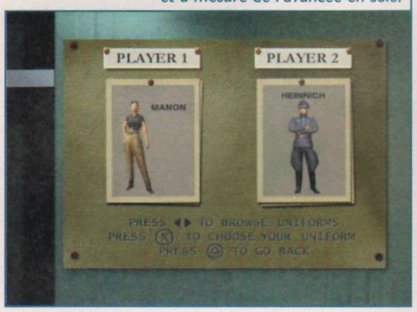
Réalisation

LE MODE 2 JOUEURS

■ *Toujours agréable, ce petit plus. Ici, l'avantage, c'est qu'au lieu de nous proposer des arènes sans saveur, on joue dans les décors des niveaux solos, limités pour l'occasion. Du coup, on peut aisément sniper, ce qui est rare en multi-joueurs sur console, et même à deux, on s'amuse franchement.* ■

Tout est, bien entendu, paramétrable…

…jusqu'à la « skin », c'est-à-dire la tête du perso que vous jouez. De nouvelles options se débloquent au fur et à mesure de l'avancée en solo.



Silencieux, tête, blam ! Ni vu, ni connu !

A vous de saboter le moteur d'un navire de fret allemand.

SEHR GUT ! **

Medal of Honor est donc bien réalisé, avec une mention spéciale, que dis-je, un oscar, pour l'ambiance sonore (bien que nous n'ayons pas eu l'occasion d'entendre les voix françaises), fort agréable à jouer et novateur. Il est en plus fort accessible, sa difficulté est parfaitement réglée, sa durée de vie très bonne et il récompense le joueur méritant. A chaque fin de mission, vos compétences sont, en effet, évaluées et des étoiles vous sont allouées. Mieux vous réussissez, plus vous débloquez de petits plus comme une galerie d'images du making of du jeu, la possibilité de passer les voix allemandes en anglais, etc. Enfin, un mode multi-joueurs intéressant apporte son petit plus et l'habillage général respecte les mêmes critères de qualité : images d'archives, menus dans l'ambiance… Un régal, ce Medal of Honor qui touche un point sensible de notre Histoire : la Seconde Guerre mondiale. Pour conclure, je ne saurais trop vous conseiller de craquer pour ce titre si bien balancé. Et si vous avez des combines pour éviter que Jean dégobille en jouant à ce genre de softs, gardez-les pour vous, je vous en serais éternellement reconnaissant.

(* Vos papiers, s'il vous plaît ! ** Très bon !)

NOTRE HISTOIRE REVUE PAR DREAMWORKS !

MEDAL OF HONOR - 369 F Memory card · Dual Shock · Vibration Function Compatible

DESIGN — 7 — Des décors très réussis, des personnages aux uniformes fidèles.

MUSIQUE ET SON — 9 — Extraordinaires ! Musiques orchestrales et bruitages fantastiques.

DURÉE DE VIE — 8 — Facile dans l'ensemble, Medal of Honor n'en demeure pas moins long.

ORIGINALITÉ — 7 — Le principe n'est pas nouveau, mais les nombreuses idées et le souci du détail sont là.

JOUABILITÉ — 7 — On a un peu de mal au début, mais tout est finalement réglé à la perfection.

TECHNIQUE — 7 — Un moteur sympathique, quoique la distance d'affichage soit assez courte.

LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE QUAKE 2, TOUT EN ÉTANT DIFFÉRENT.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans d'action et d'ambiance 2e Guerre mondiale. Un jeu pour un public adulte.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 8
Une excellente surprise. D'apparence humble, Medal of Honor dispose d'une ambiance grandiose, mais surtout d'ennemis aux réactions très soignées. Le script s'accompagne d'images d'archives, la réalisation est réussie et, au final, c'est un jeu que je conseille à tous !

LA TETE DANS LES NUAGES
CENTRES DE JEUX VIRTUELS

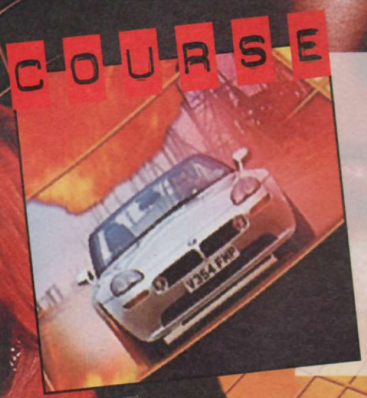
News

ÉDITO

À l'occasion de la sortie nationale de la 19ème aventure de l'agent 007, le mercredi 1er décembre 99, LA TÊTE DANS LES NUAGES organise une grande opération nationale primée avec plus de 100 000 F de cadeaux.

VENEZ DÉFIER JAMES BOND DANS LES CENTRES LA TÊTE DANS LES NUAGES du 1er au 31 décembre 99

COURSE



Venez Défier James Bond 007™
en approchant les performances de l'agent secret sur simulateurs* de ski et automobiles dans plus de 20 centres de jeux virtuels en France et **gagnez** immédiatement des **centaines de cadeaux** du film "Le monde ne suffit pas"

SKI

Accepterez-vous cette mission ?

Participer au Grand tirage au sort**
en déposant votre bulletin dûment rempli dans l'urne :

1er prix : un voyage aux USA pour deux
offert par le CLUB MED, valeur 45 000 F

1 Blouson "The World is not enough" valeur 2500 F
1 Radio Réveil détecteur de fumée
10 casquettes 007 - 10 Tee-shirts 007

08 36 68 20 25 (2,23F/mn)
www.wanadoo.fr
www.ltdn.com

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement du jeu déposé chez maître Lotte, huissier de justice à Paris 2e. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de retrait des données nominatives vous concernant auprès de LTDN 4, avenue Marcel Paris 8e.

Participez au grand tirage au sort en déposant ce coupon dans l'urne***

LA TETE DANS LES NUAGES
CENTRES DE JEUX VIRTUELS

Nom : ..... Prénom : .....
Date de naissance : .....
Adresse .....
..... Téléphone : .....

OFFRE SPÉCIALE

LA TETE DANS LES NUAGES
CENTRES DE JEUX VIRTUELS

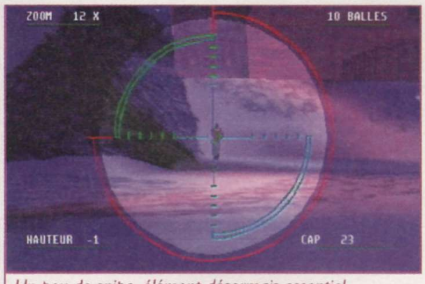
valable jusqu'au 15 janvier 2000

1 jeton offert pour 1 jeton acheté

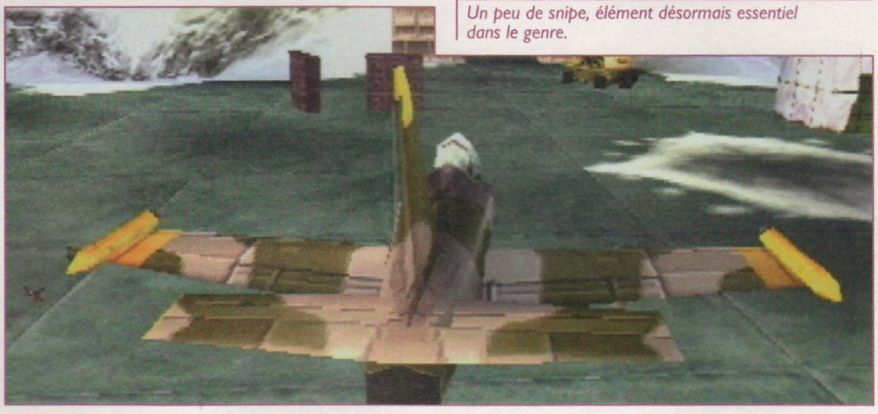
contre remise de ce coupon, offre non cumulable

Par Grégory Szriftgiser

« Mon nom est Szriftgiser. Grégory Szriftgiser » ça le fait beaucoup moins. Mais bon, ça ne m'a pas empêché d'expédier le dernier James Bond PlayStation, dont on retiendra en conséquence la faible durée de vie...



Un peu de snipe, élément désormais essentiel dans le genre.



DEMAIN NE MEURT JAMAIS

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉJÀ DISPONIBLE

Quelques détails interessants comme les impacts de balles révèlent la qualité d'ensemble.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION
EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	BLACK OPS (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON EN EST DÉJÀ À LA 3E MISSION MAIS ON BUTTE SUR UN DÉTAIL...

« Hahaha, ouais, t'as vu l'intro de Medal of Honor, trop bien ! Remt um ihre leben, er hat'n panzerfaust, hahaha, bon, voyons voir, c'est pas tout ça, mais faut que je vois ce que vaut Demain ne meurt jamais ». Allez, Electronic Arts, comme Medal of Honor, une licence qui devrait produire quelque chose de bien sympathique... Le cœur plein d'enthousiasme, j'enchaîne donc sans vergogne sur Demain ne meurt jamais. C'est pas trop mal tout ça, en effet. Bon, la réalisation ne va pas aussi loin, mais cette première mission de mise en jambe m'a déjà permis de tirer au PPK avec silencieux, de mitrailler du poste frontière à l'AK 47, de faire du ski, et de pointer au laser une parabole pour guider nos chers missiles tomahawk. Sympathique et surtout plutôt varié. Je continue donc, deuxième mission... troisième mission... mais, je suis en pleine forme aujourd'hui ! Ou bien... c'est un peu court, peut-être. Aïe, il semblerait bien que cette progression fulgurante n'ait rien à voir avec ma patate du jour.

La fameuse scène en BMW, transposée dans un décor moins compliqué à gérer.

UN PRINCIPE ACCROCHEUR...

S'il y en a qui ne connaissent pas l'illustre espion britannique, je suis navré, mais il ne leur reste plus grand-chose à faire sinon se pendre de honte. Les autres, vous savez évidemment ce qui vous attend : vous illustrer une fois de plus au service de Sa Majesté. Qui n'est sans doute pas au courant d'ailleurs des actions néfastes entreprises par Elliot Carver, le méchant de service, toujours riche industriel génial et névrosé au dernier degré. Quoi qu'il en soit, le jeu suit pas à pas les grandes scènes du film, à quelques détails près comme la poursuite en BMW qui a été transposée sur autoroute pour des raisons techniques probablement. Mais pour ceux qui sont fans du film, le titre développé par Black Ops devrait leur permettre d'endosser le rôle de Pierce Brosnan avec satisfaction. Chaque mission suit des objec-

La gestion des caméras est bien pensée. De près Bond s'efface si nécessaire, plutôt que d'obstruer l'écran.

tifs bien précis, qui doivent tous être remplis avant d'accéder au suivantes. Prendre des photos des armes terroristes, se procurer un passe spécial, mettre la main sur une précieuse mallette, etc. On retrouve les personnages du film, comme le célèbre Q, Teri Hatcher dans le rôle de Paris Carver, la Bond Girl, etc. L'ensemble est intégralement traduit en français, y compris les voix, dont la qualité de doublage fait plaisir à entendre. Pour cela Electronic Arts a fait appel à des pros et je vous renvoie aussitôt à notre Making of du mois dernier. Malheureusement, la mise en scène reste sommaire, avec à peine quelques échanges verbaux lorsque vous vous préparez à affronter les boss. Donc au global, on a droit à un jeu très varié, équilibré, qui permet d'utiliser quelques gadgets amusants, et de tromper l'ennui qui pourrait survenir dans ce genre de jeu d'action essentiellement basé sur le tir. Malheureusement, le tout étant assez rigide, on ne meurt jamais deux fois sur une même mission, d'autant que de toutes façons, tant que le joueur a encore des vies, il repart aussi sec, au même endroit du niveau. Du coup, on progresse à vitesse éclair. En l'occurrence, je suis parvenu à la 7e mission sur les dix proposées en 3 heures de jeu environ. Sans compter l'excellence de mon art de la pause café (la réputation de M. Szriftgiser dans le domaine n'est plus à faire, ndlr).

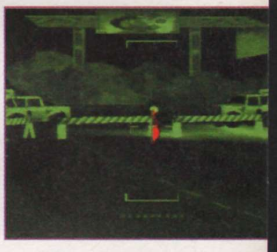
... MAIS TRES COURT

Electronic Arts ne marquera donc pas deux coups d'éclats ce mois-ci. Demain ne meurt jamais est pourtant un bon jeu, cela ne fait aucun doute. On ne s'ennuie pas un instant, la qualité de la réalisation ne transcende rien de connu, mais reste parfaitement honorable, et l'ambiance est là. On a également droit à quelques extraits du film pour ponctuer certaines fins de missions, et un générique complet semblable à celui du film pour faire défiler le staff Black Ops. Ce qui pèche, c'est donc la durée de vie, car là ou un Syphon Filter offre environ 20/25 heures de jeu, ce nouveau James Bond a du mal à offrir ne serait-ce que la moitié de ce temps de jeu. Cependant, pour le joueur occasionnel, ou bien peu rompu au genre, Demain ne meurt jamais offre une alternative de choix aux CD qui s'empilent dans les étagères sans jamais avoir été parcourus de fond en comble. Si vous n'êtes pas un pro, que vous ne jouez pas comme un acharné à vous faire péter le cristallin, vous aurez cette fois la possibilité de connaître le bonheur de parvenir à la fin d'un jeu sans pour autant délaisser toute forme de vie sociale. Nos amis les Hardcore Gamers, en revanche, ceux qui ne savent pas ce que « dehors » veut dire, feraient bien d'oublier aussi sec. Car ce sera pour eux l'affaire d'UNE partie, d'un après-midi.

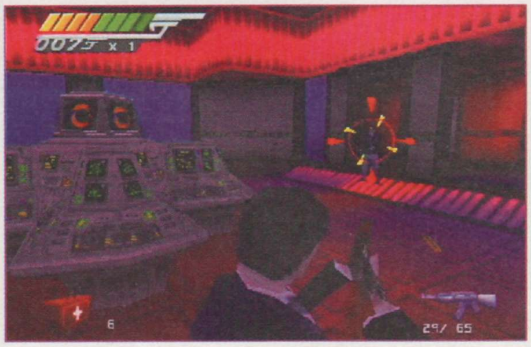
LICENCE MON AMOUR

■ *Pourquoi se priver ? Les développeurs ont donc inclus des extraits des plus belles scènes du film. Mais à la limite, pourquoi ne pas en avoir mis plus, tiens, et quelques dialogues, tant qu'on y est, histoire de développer un peu plus le scénario. Car il faut avouer qu'en dehors de l'action, on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent dans ce Demain ne meurt jamais !* ■

On le reconnaît bien, le playboy britannique !



UN JEU ATTRAYANT, MAIS À LA FAIBLE DURÉE DE VIE. PROS S'ABSTENIR



A savoir : le bouton rond permet de s'orienter directement vers la cible la plus proche.

DEMAIN NE MEURT JAMAIS - 369 F Memory card · Dual Shock

DESIGN — **5** Les décors sont assez simplistes, de même que le reste. Tout juste correct.

MUSIQUE ET SON — **7** Remixes des thèmes de Bond, bruitages des armes à feu réussis.

DURÉE DE VIE — **4** Assez simple, seulement 10 niveaux... pas de quoi passer l'an 2000 !

ORIGINALITÉ — **6** Un soft classique, mais avec un gameplay heureusement très varié.

JOUABILITÉ — **6** Le jeu aurait pu gagner en fluidité sur ce point.

TECHNIQUE — **6** Un moteur dont l'animation saccade légèrement. On attendait mieux.

LE COMPARATIF : PLUS VARIÉ QUE SYPHON FILTER, MAIS BEAUCOUP PLUS COURT.

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fans d'action et d'ambiance, mais aussi ceux qui apprécient les jeux de tir qui ont le « plus » si rare.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Un titre sympathique, varié, mais malheureusement trop court. Après Syphon Filter on attendait impatiemment un autre titre de ce genre sur PlayStation. On retrouve l'univers de James Bond avec des missions variées et très accessibles.

Par Julien Chièze

Réglé comme une horloge suisse, le marsupial déjanté sort une nouvelle fois de sa tanière quelques jours avant Noël. Pourtant fatigué de toujours courir et sauter, Crash à cette fois-ci décidé de donner dans la course en kart ! Un audacieux challenge et une dernière démonstration des talents de Naughty Dog avant de passer à la PlayStation 2.

CRASH TEAM RACING

EDITEUR : SONY C.E.E.
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	COURSE CARTOON
EDITEUR	SONY C.E.E.
DEVELOPPEUR	NAUGHTY DOG (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LES DÉRAPAGES ET LES BOOSTS COMMENCE À RENTRER.

La distance d'affichage est tout bonnement stupéfiante surtout que cela ne se fait pas au détriment de la richesse graphique.

Bien négocier les virages en épingle et utiliser les boosts permet d'exploser tous les chronos. Une maîtrise indispensable.

Les meilleurs moments débutent toujours de la même manière, c'est-à-dire dans le stress ! Enfin pour moi en tout cas. Donc comme d'hab', un retard bien involontaire et des milliers d'excuses en préparation me voyaient obligé cette fois-ci d'avaler quatre par quatre les marches de l'escalier du restaurant le Procope. Mais qu'allais-je donc faire dans cette galère ? Pourquoi me retrouver, à la bourre pour dire et écrire les choses clairement, dans l'antre des philosophes et autres visionnaires du XVIIe siècle ? Eh bien tout simplement pour rencontrer l'un de nos génies à nous, l'un de ces hommes passionnés qui créent les jeux qui nous font exulter. Voici le second étage. A quelques mètres, le bruit des verres qui s'entrechoquent, les murmures des conversations m'indiquent que je touche au but. Pourtant je m'accorde encore deux secondes de répit, histoire de reprendre mon souffle, puis je m'engouffre dans la salle. Dès que vous l'apercevez, ses yeux rieurs et son franc sourire inspirent immédiatement la sympathie. Un homme se lève. Une main se tend, accompagnée d'un vigoureux, mais chaleureux : « Hi man, Jason Rubin, nice to meet you ! ». Immédiatement les histoires de retard sont oubliées, le stress des premiers instants évacué. En effet, Jason Rubin, le père spirituel de Crash Bandicoot dégage vraiment une aura particulière. Que voulez-vous, ce grand californien âgé de moins de trente ans, possède déjà près de quinze ans d'expérience dans les jeux vidéo et a de quoi aborder sereinement la vie ! Dans son cas, après avoir passé environ la moitié de sa vie à entretenir sa passion et amassé une fortune personnelle se chiffrant en millions de dollars, Jason n'en est pas moins toujours aussi affamé de nouveaux challenges ludiques. Ainsi bien avant l'homme d'affaire, Jason est avant tout le créateur passionné, le développeur acharné qui parle de notre industrie ludique avec le cœur et non le portefeuille. Ce qui ne l'empêche pas de passer ses dimanches après-midi à sillonner la côte Ouest des Etats-Unis dans une rutilante Ferrari dernier modèle. Mais ceci est une autre histoire…

UN DERNIER CLIN D'ŒIL

Lorsqu'il fonde Naughty Dog avec son pote Andy Gavin en 1986, les deux jeunes Américains n'avaient alors que 16 ans, un garage pour tout

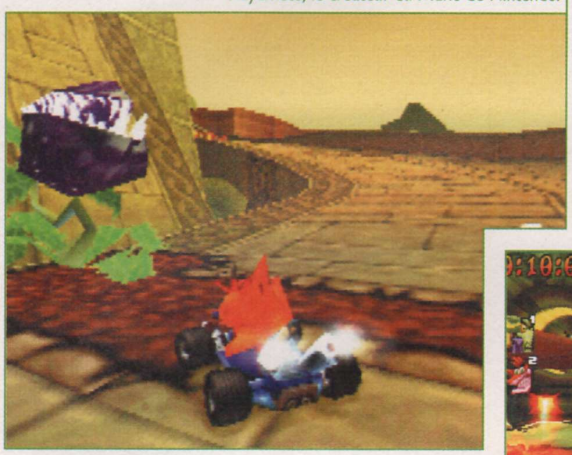
Les derniers parcours proposent des pistes particulièrement complexes. Virages à angle droit et sauts vertigineux à bien négocier vous attendent.

BIENVENUE À CRASHLAND

■ *Avec l'arrivée du très mégalo Nitro Oxyde, la faussement paisible île de Crash a été changée en véritable camp retranché ! En effet, le proche cousin de Roswell a posé d'hermétiques portes séparant le jardin privatif du très bourgeois Crash en quatre zones distinctes. En brandissant votre kart rageur, vous allez devoir remporter toutes les courses pour obtenir le droit de remettre les pieds chez vous ! Le mode Aventure permet, en fait, de ne pas enchaîner directement toutes les courses et de vous donner un peu de liberté dans vos mouvements ou encore le choix des compétitions. Et puis n'oubliez pas, dans ces décors de parc d'attractions se dissimulent quelques trésors cachés. Saurez-vous les découvrir ?* ■

Ne vous laissez pas distraire par la gestion des éclairages au-dessus des cuves d'acide, si vous ratez les accélérateurs, c'est la fin pour vous !

Ces plantes carnivores sont un clin d'œil direct à l'univers de Shigeru Miyamoto, le créateur du Mario de Nintendo.



Bien qu'assez anecdotiques, les bonus disposent d'effets graphiques impressionnants. C'est déjà ça.

PLUS ON EST DE FOUS...

■ *De la classique course, en passant par le mode battle, les modes multi-joueurs devraient vous permettre de décupler la durée de vie et l'intérêt du jeu. Surtout que les affrontements par karts interposés ne se limitent pas à de simples duels. Un multi-tap en poche, quatre joueurs excités comme des bandicoots et vos soirées entre potes prendront une toute autre tournure. Rappelons qu'à l'occasion des fêtes, la commercialisation du pack spécial réunissant Crash Team Racing + le fameux multi-tap (vous savez l'accessoire qui ne sert en gros que pour les jeux de sport). Une bonne occasion de se faire plaisir.* ■

bricoler, mais déjà la tête pleine d'idées. Cela va bientôt faire quatre ans que la PlayStation accueille pour Noël les deux phénomènes Lara Croft et Crash Bandicoot. Imaginer un hiver sans l'aventurière sexy ou le tourbillonnant marsupial : tout bonnement inadmissible ! Pourtant chez Naughty Dog ce Noël 99 restera particulier. En effet, c'est désormais une certitude, si Crash continuera à vivre (la licence a été confiée aux créatifs d'Eurocom), Crash Team Racing sera bel et bien le dernier titre de la série pour Jason et son équipe. Les « Dogs » avaient donc décidé de marquer le coup en surprenant leurs fans avec panache et humour. Résultat, avant même la fin de Crash 3, Andy Gavin, le gourou informatique de la boîte, s'était mis à l'ouvrage pour réaliser un moteur 3D poussant définitivement la PlayStation dans ses derniers retranchements et permettant à Jason d'emmener Crash et ses acolytes dans une nouvelle direction. Et pourquoi pas de la course automobile, hein ? Enfin pas du Gran Turismo, mais un titre vraiment accessible, fun et varié ! Pour être franc, Jason nous avoue que l'idée lui est venue après avoir englouti des heures et des heures à jouer à Mario Kart et Diddy Kong Racing, (des courses de kart délirantes sur la console de Nintendo). En effet, bien que travaillant pour le compte de Sony, cela n'empêche pas Jason de reconnaître que son modèle reste Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario, Zelda ou encore Donkey Kong. Rien qu'à l'évocation de son nom, les yeux de Jason brillent d'un éclat encore plus vif qu'à l'accoutumée car, pour lui, ce créateur japonais est LE génie du jeu vidéo ! Rien ne sert donc de le dissimuler tant cela est flagrant : Crash Team Racing est le Mario Kart de la PlayStation... avec quelques innovations néanmoins. Alors vous réunissez Crash, Coco, Pura le tigre, Ripper Roo, Neo Cortex et toute la clique. Vous les harnachez bien solidement au baquet de leur kart tout neuf. Et c'est parti pour des dizaines de courses haletantes, ultra speed et bien marrantes. Le principe est enfantin : vous accélérez, vous récupérez des bonus, vous balancez ces gadgets bien vicieux sur le dos de vos adversaires et puis vous poussez un cri de victoire en franchissant la ligne d'arrivée. Et je ne vous parle pas de l'ambiance survoltée qui régnera chez vous lorsque vous vous y essayerez à quatre en simultané. Il est loin le temps de la plate-forme.

L'AMOUR DU RISQUE

D'accord, il s'agit là d'un « simple » jeu de course dans un univers cartoon comme le récent Speed Freaks, à la différence près que CTR est une véritable bombe ludique. Toute la force du titre réside en fait dans une idée lumineuse : l'utilisation des boosts ! Pas de panique, ça a peut-être l'air obscur comme ça, mais dans quelques minutes, vous comprendrez par quelle astuce le jeu sort du piège de la simple repompe de Mario Kart. Il existe en fait trois manières d'obtenir les fameux boosts qui vous propulsent à des vitesses vertigineuses. La plus basique reste de briser une boîte bonus et de gagner un accélérateur. Du déjà vu. Les deux autres méthodes s'illustrent en revanche par leur aspect novateur. Lors de vos dérapages, en respectant un bon timing, il est ainsi possible d'enchaî-

Des environnements graphiques variés et détaillés qui risquent de ravir les plus jeunes d'entre vous.

ner trois boosts (accélérations) successifs. Des accélérations que vous pourrez aussi gagner en effectuant les plus longs vols planés possibles. Hop ! une bosse, vlan ! vous donnez une impulsion à votre kart et à l'arrivée d'un saut vertigineux (sensation garantie) une pointe de vitesse bien accrue... et quelques adversaires laissés loin derrière ! Ces deux techniques requièrent un peu de pratique avant d'être bien maîtrisées, mais une fois bien assimilées, quel plaisir. Les courses, avec leurs embranchements et raccourcis, gagnent en dynamisme, deviennent impressionnantes grâce aux sauts, et vos pauvres petits pouces seront durement sollicités ! Les développeurs voulaient vraiment inclure une dimension « moto-cross » au jeu. En effet, il faudra donc sentir la piste, utiliser les dénivelés et autres virages à angle droit comme autant d'accélérateurs potentiels.

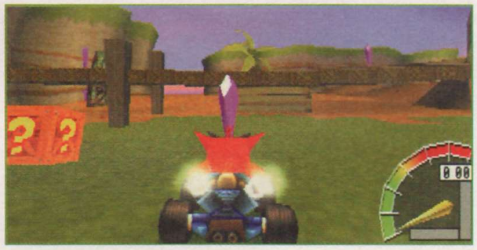
CONVENTIONNEL RIME PARFOIS AVEC SENSATIONNEL

En ce qui concerne le contenu de Crash Team Racing, Jason et son équipe se sont littéralement lâchés. Mode Aventure, Time Trial, mode multi-joueurs archi fourni, il y a clairement de quoi user le Dual Shock à en faire fondre le plastique. Penchons-nous tout d'abord sur le mode Aventure, de loin le plus complet et intéressant. Vous serez alors projeté dans un monde segmenté en quatre parties. Pour accéder à chacune d'elle, il vous faudra remporter de nombreuses courses, défier les boss fous du volant qui régissent les lieux et ainsi de suite. Ce mode devrait ravir les véritables acharnés ainsi que les amateurs de mondes merveilleux au fort parfum de bonbon et ceci pour des raisons différentes. C'est personnel tout ça, mais je vous avouerai qu'en me promenant dans le jeu, j'avais un peu l'impression de me retrouver dans un parc d'attractions. Des univers graphiques colorés et aussi très stéréotypés (la plage avec ses cocotiers, la montagne et ses igloos, le Moyen Age et ses maisonnettes en toits de chaume, etc.). Des musiques guillerettes qui agrémentent les lieux... Si dans son style graphique, CTR semble vouloir charmer les plus jeunes, l'ampleur du challenge qui vous attend est telle que seuls les « vrais » joueurs en verront le bout.

En effet, si finir l'aventure consiste à remporter les 17 circuits de base et renvoyer Nitro Oxyde dans son coin de galaxie pommée, vous n'aurez pas pour autant découvert l'ensemble du jeu. Soyons plus précis (ou plus démoralisateur selon les goûts) : vous n'aurez même pas traversé 50 % du jeu ! Et oui, des dizaines d'épreuves vous attendent alors avec une difficulté qui va grimper de manière démoniaque. Pour l'anecdote sachez, que lors de notre entrevue, Jason Rubin nous a avoué avoir quelques doutes sur le dosage de la difficulté de son jeu. « Je pense que les Américains vont trouver certains défis carrément insurmontables. En revanche, les joueurs européens et français en particulier, sont des amoureux de simulations automobiles. Je crois dans le fond que c'est vous qui pourrez vraiment apprécier Crash Team Racing à sa juste valeur. Mais il va falloir vous accrocher... », plaisantait à ce sujet Jason. Nous verrons bien, mais il est indéniable que les courses annexes sont particulièrement ardues. Quoi qu'il en soit, grâce à une maîtrise technique et graphique, à un style de conduite plus précis qu'il n'y paraît, à une durée de vie et un plaisir de jeu sensationnel, CTR s'impose en tout cas comme la nouvelle référence en la matière. Sans révolutionner le genre, Crash a néanmoins réussi amplement son pari de nous surprendre et surtout de continuer à nous divertir. Après cinq années de collaboration, Jason Rubin et son équipe quittent le marsupial déjanté en l'apothéose. Les joueurs s'en souviendront.

AUSSI À L'AISE SUR UN KART QU'AVEC DES PLATES-FORMES, LE NOUVEAU CRASH EST UNE RÉUSSITE

CHALLENGES POUR ACHARNÉS



■ *Outre les courses basiques, les Time Trial et le multi-joueurs, CTR propose encore trois autres modes de jeu. Dans le premier, vous serez projeté dans une arène où il s'agira de faire une moisson de cristaux dans un temps imparti. La seconde compétition se rapprochera du Time Trial mais vous obligeant à battre un temps de référence ultime ! La seule solution, engranger le maximum de secondes de bonification renfermées dans des caisses sur le parcours. Finalement, dans la dernière épreuve, vous devrez finir en tête mais en ayant trouvé au préalable les trois lettres formant le logo CTR ! Pas évident du tout. Croyez-nous, pour remporter l'intégralité de ces courses, il faudra vraiment être armé d'une volonté et de talents de pilote à toutes épreuves. Un peu lassant et décourageant au bout d'un certain temps, mais obtenir les circuits cachés, ça se mérite.* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Les accros de courses délirantes, sponsors officielles des soirées entre potes.

CRACH TEAM RACING - 369 F (Memory card, Dual Shock, Multi-joueurs)

DESIGN — **8** Des environnements variés et très colorés reprennent les thèmes propres à la série.

MUSIQUE ET SON — **6** Votre moteur fait un bruit de tondeuse à gazon. Des musiques anecdotiques.

DURÉE DE VIE — **8** Le mode Aventure n'est pas long. Avoir les items et courses cachées relève de l'exploit.

ORIGINALITÉ — **4** Bah ça, à quatre roues, ça fait vroum vroum et ça fonctionne au super sans plomb.

JOUABILITÉ — **9** Commandes très bien réglées. Gameplay aussi facile d'accès que bourré de subtilités.

TECHNIQUE — **9** Un moteur 3D stupéfiant ! Pas de clipping, animation sans faille, modélisation complexe.

LE COMPARATIF : EN POLE POSITION LOIN DEVANT SPEED FREAKS ET RENEGADE RACERS.

8 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Les génies de Naughty Dog ont décidé de surprendre les fans. Rythmé, accrocheur et techniquement bluffant, Crash Team Racing regroupe les meilleurs ingrédients du genre. Le titre possède une réelle profondeur et un charisme à toutes épreuves.

Par Jean Santoni

Comme le dit si bien ma Tante Fifine : la meilleure façon de ne pas prendre de coups c'est encore de les éviter. Voilà qui résume merveilleusement bien toute la technicité du gameplay de KO Kings 2000. Allez, zou place au test !

KNOCK OUT KINGS 2000

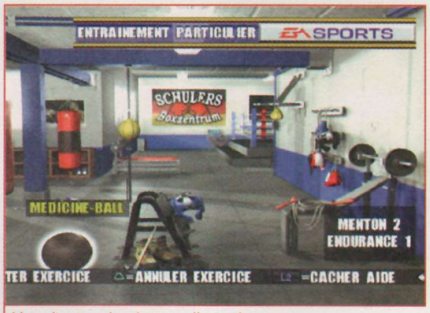
EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 99

La boxe est un sport à part. On ne peut pas vraiment dire qu'il s'agisse d'une discipline fédératrice et populaire comme le football ou l'athlétisme par exemple. C'est vrai, le grand public a une vision tronquée du noble art : un sport sauvage dominé par l'argent, la corruption et les morsures d'oreilles ! C'est très certainement l'une des raisons pour lesquelles Knock Out Kings n'a pas bien marché en France. Et puis, il faut bien reconnaître que, malgré d'indéniables qualités, cette première simulation de boxe avait un petit côté austère décourageant : des modes de jeu hyper limités, une mise en scène minimaliste. KO Kings 99, malgré un gameplay ultra technique et une représentation des boxeurs d'un réalisme saisissant, ne s'est finalement attiré les faveurs que d'un public de connaisseurs. Les autres, ont boudé cette production estampillée EA Sports la jugeant chiante comme la pluie, voire inaccessible. Pour cette édition 2000, EA Sports a fait un petit effort pour rendre son titre plus attractif, KO Kings 2000 risque pourtant une nouvelle fois de diviser les joueurs.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	JEU DE BOXE
EDITEUR	EA SPORTS
DÉVELOPPEUR	EA SPORTS (CANADA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS !)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	J'AI UNE TETE QUI RESSEMBLE À UN STEAK HACHÉ.

ALORS ?

Arrivée à l'écran des menus, on ne note que peu de changement par rapport à l'année précédente. On retrouve le mode exhibition, le mode carrière, le mode arcade. Deux nouveautés ont tout de même fait leur apparition : le mode classique qui vous donne la possibilité de revivre les plus grands matchs de l'histoire du noble art et, plus anecdotique, des fiches signalétiques sur les 49 boxeurs que vous pourrez incarner. Comme

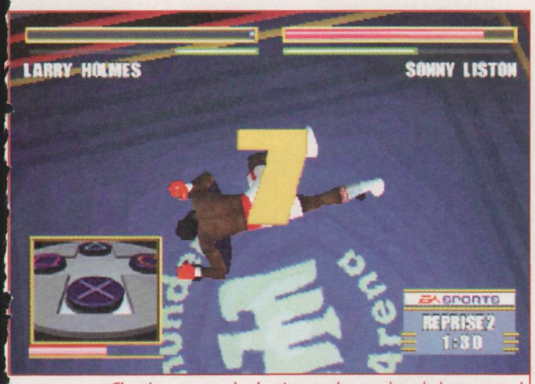


Une dizaine de séances d'entraînement non interactives hélas.

ça de prime abord, on pourrait penser qu'EA Sports s'est contenté d'une simple réactualisation. Il faut savoir que tous ces modes de jeu se sont enrichis de manière significative. Ainsi, le mode Cogneur qui permet de disputer des combats sans pénalité se différencie plus nettement des matchs d'exhibition. Les développeurs ont en effet intégré des coups spéciaux délirants que vous ne pourrez pas déclencher dans les autres modes (on sent l'influence de Ready 2 Rumble), des effets d'impact plus spectaculaires, les K.-O. enfin rappellent les fins de combat de Bud Spencer (votre boxeur va au tapis en effectuant un back-flip magistral !).

MAIS ENCORE ?

Le mode Carrière a également subi un petit lifting. Tout d'abord, les séances d'entraînement ne se limitent plus à de la frappe de sac. Désormais, une dizaine d'exercices sont disponibles. Je dois avouer que je me suis fait une fausse joie, j'ai cru un instant que ces séances étaient interactives à l'image de celle de Ready 2 Rumble. Ce n'est



C'est le moment de s'exciter sur les touches de la manette !

Les protège-dents volent bas ! Un bon petit K.-O. à la Rocky.

malheureusement pas le cas. On doit se contenter d'une frappe de sac à deux francs cinquante, tout le reste est géré de façon automatique. Là, les développeurs sont passés à côté de quelque chose. Ce mode vous offre également la possibilité de choisir le club du boxeur que vous aurez créé. 7 clubs sont disponibles : Londres, Tokyo, Munich, Washington, L.A., Philadelphie et Chicago. Ce choix n'est pas un simple artifice. Par exemple, à Los Angeles, vous gagnerez des points supplémentaires en vitesse et en endurance, tandis qu'à Munich la puissance sera privilégiée au détriment de la récupération. A vous de compenser les handicaps en vous entraînant. Côté compétition, rien de bien révolutionnaire ; vous pourrez disputer trois championnats suivant votre catégorie : lourd, moyen ou léger. Ce mode Carrière est bien sûr le plus trippant de tous, la gestion de votre machine à gnons apportant un plus stratégique appréciable.

DE LA BOXE SCIENTIFIQUE

Le changement le plus significatif concerne toutefois le gameplay. La palette de coups et de techniques s'est considérablement étoffée. Vous disposez maintenant de toute une panoplie de rafales et d'enchaînements d'une efficacité redoutable. On note également l'apparition d'esquives inédites (esquiver tout en ripostant par exemple). Le problème c'est que pour assimiler et maîtriser toutes ces techniques, il faut vraiment beaucoup de pratique. A titre de comparaison, KO Kings 2000 est carrément moins accessible que Ready 2 Rumble. D'autre part, à l'inverse du titre de Midway, le jeu d'EA Sports ne laisse aucune place au bourrinage. La victoire passe nécessairement par l'observation du jeu de l'adversaire (il faut savoir feinter pour provoquer des ouvertures), l'appréciation des distances, la gestion de sa fatigue (quand vous frappez dans le vide, le boxeur perd en rapidité et en puissance) ! C'est le principal atout de ce titre et ce qui en fait une simulation avant tout. Sinon, techniquement, les programmeurs maîtrisent leur sujet (motion capture exceptionnelle, modélisation des boxeurs toujours aussi réaliste), l'habillage est plus sexy avec une entrée en scène des boxeurs sur fond de gangsta-rap ou de power-rock et des rings moins austères. On aurait aimé que les mouvements soient un poil plus speeds, mais bon, du moment que les coups sortent instantanément c'est le principal. Maintenant, si vous n'avez aucun atome crochu avec la discipline, rien ne vous oblige à vous procurer « KOK 2000 ».

ADRIAAAAAAN !!!!

■ *Le mode Carrière propose un éditeur de boxeur particulièrement bien conçu. Pour « profiler » votre machine à gnons, les options ne manquent pas. Vous avez le choix entre trois catégories (léger, moyen et lourd), deux styles (cogneur ou classique), il est possible de définir la latéralité du boxeur (droitier ou fausse patte comme Mr Balboa), son poids, sa taille, sa corpulence, son apparence physique. Vous devrez, bien entendu, répartir un nombre de point donné (150 pour être précis) entre puissance, récupération, vitesse, endurance et résistance aux coups (coupures et hématomes). Petit plus par rapport à l'édition 99, vos créations pourront également participer à des combats d'exhibition. Enfin, sachez qu'il est possible de choisir ses provocations ainsi que son entrée sur le ring (concentré, cabotin, provocateur, nonchalant, etc.)* ■

UN JEU DE BOXE D'UNE GRANDE RICHESSE MAIS DIFFICILE À PRENDRE EN MAIN

KNOCK OUT KINGS 2000 - 369 F Memory card Dual Shock

DESIGN **7** Modélisation d'une précision redoutable. On reconnaît les boxeurs sans effort.

MUSIQUE ET SON **7** Pas mal de rap, le public est un peu moins réactif que dans R2R.

DURÉE DE VIE **7** Le jeu est long à maîtriser et le championnat est assez chaud. Bon mode arcade.

ORIGINALITÉ **5** Des enchaînements et des techniques inédites pour cette édition 2000.

JOUABILITÉ **7** Au départ, on est paumé. KO Kings demande beaucoup de pratique.

TECHNIQUE **7** Motion capture exceptionnelle, peu de bugs. Mention spéciale aux visages des boxeurs.

LE COMPARATIF : MIEUX BIEN QUE KNOCK OUT KINGS 99 ET READY 2 RUMBLE.

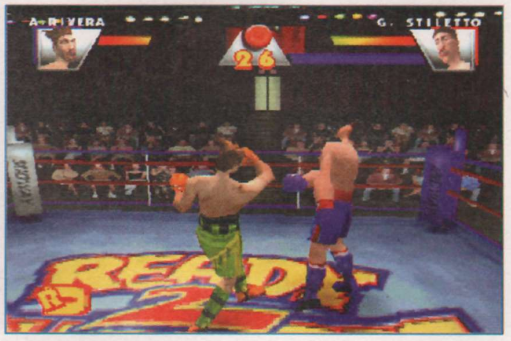
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui se lèvent à 2h du mat' pour mater les combats de boxe sur Canal+ !

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
KO Kings 2000 ne plaira pas à tout le monde. Les fans d'arcade seront déçus alors que les aficionados de la discipline seront comblés. Un petit reproche : l'animation aurait gagné à être un peu plus rapide. A réserver aux connaisseurs.

Par Jean Santoni

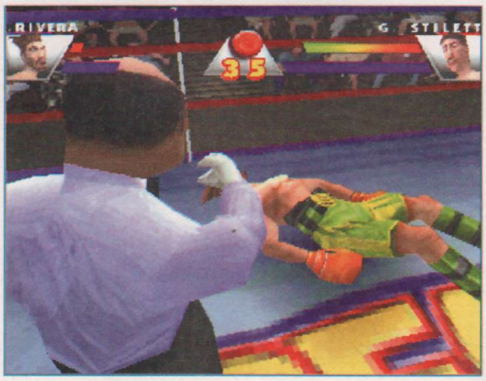
Boudée pendant presque 5 ans par les développeurs, la boxe a décidément la cote depuis quelques temps. Après EA Sports, c'est donc au tour de l'Américain Midway de tenter sa chance sur ce créneau assez peu populaire avec cette fois un titre résolument orienté arcade. Alors K.-O. ludique ou K.-O. tout court ?

Les attitudes ne manquent pas de naturel. Quel dommage que les coups partent avec du retard.



READY 2 RUMBLE

EDITEUR : MIDWAY - DÉJÀ DISPONIBLE



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	JEU DE BOXE
EDITEUR	MIDWAY
DÉVELOPPEUR	VIEW POINT (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	SCORE : J'AI PLUS DE GENCIVES ET JE SAIGNE DU PIF, SNIRFF.

En préambule de ce test, il faut d'abord que je vous raconte comment Ready 2 Rumble a subitement atterri sur mon bureau... si, si j'insiste. A la base, ce jeu ne m'était pas destiné, ma mission ce mois-ci consistait à gratter 4 pages bien fournies sur Medal of Honor. Mais que s'est-il passé ? Un autre pigiste m'a piqué sournoisement le travelling ? Non, ce n'est pas trop le style de la maison, ça c'est le genre d'acte passible de la peine de mort... chez nous en tout cas. En fait, l'affaire est beaucoup plus complexe que ça (j'adore raconter ma vie, en plus elle est vraiment passionnante). Medal of Honor, voyez-vous est un Doom-like, comprenez un jeu qui se joue à la première personne, bon en gros on voit par les yeux du héros. Cette vue me donne la gerbe au bout d'une demi-heure de jeu ! Pour vous donner une idée précise de mes symptômes, c'est un peu comme si vous alliez faire un tour de Zodiac en pleine mer du Nord par vent de force 7 après vous être empiffré d'huitres et de Nutela. Résultat, je deviens tout blanc, puis jaune, enfin je vire au vert-cadavre et là il vaut mieux pour mon clavier, ma console, la moquette de la rédac' et mon voisin (vous vous souvenez du Sens de la Vie des Monthy Python ?) que je m'arrête dans la seconde qui suit. Du coup, c'est Mr Schrtigzer, zut, Szirchtzger, arg, Szriftgiser (voilà) qui a hérité de Medal of Honor me laissant le travelling de ce petit jeu de boxe qui, soit dit en passant, fait partie de mes genres de jeux fétiches. Elle est pas belle mon histoire ?

17 boxeurs à la mine patibulaire mais presque...

UN CHALLENGE TECHNIQUE

Tout d'abord, il faut savoir qu'à l'origine Ready 2 Rumble a été développé pour la Dreamcast, la console 128 bits de Sega (nul n'est censé ignorer la concurrence). Le succès de ce jeu de boxe 100 % arcade fut tel que tout de suite les développeurs de View Point ont pris la décision de porter leur titre sur tous les formats existants et donc sur PlayStation. Ça tombe sous le sens, une conversion 32 bits d'un jeu 128 bits, il n'y a pas plus

Le système d'esquives est extrêmement bien conçu. On peut éviter sur le côté, vers l'arrière ou le bas.

risqué. On a vu ce que donnait certaines adaptations de jeux PC sur console, n'est-ce pas ? Pour cette version Play, View Point a voulu joué le tout pour le tout en portant ses efforts sur la réalisation graphique. Le résultat est de ce côté-là plutôt convaincant. Le jeu tourne en haute résolution, la palette de couleurs offre des teintes vives et chatoyantes, la représentation des rings est nettement plus détaillées que celle de KO Kings 2000 et la modélisation des boxeurs dans un tout autre style de celle du titre d'EA Sports n'attire vraiment aucune critique. Les personnages sont dotés de muscles disproportionnés et ils ont pour la plupart une mine patibulaire typée cartoon. Pour ce qui est de la décomposition des mouvements, là encore, rien à dire, les développeurs ont fait de l'excellent travail. Pour résumer, Ready 2 Rumble est une réussite technique incontestable.

UN PROBLEME DE JOUABILITÉ

Seulement, voilà, il y a un hic, un gros même. On s'en rend compte immédiatement après avoir échangé quelques gnons avec son camarade de jeu. Ready 2 Rumble souffre d'un gros problème de jouabilité : les commandes répondent mal, les coups sortent avec un temps de latence. Vous appuyez sur le bouton du paddle et il s'écoule quelques dixièmes de secondes avant que le geste se produise. Ça ne paraît rien des dixièmes de secondes, mais pour un jeu de boxe, ça se révèle véritablement handicapant. Autre grief, il est assez difficile d'enchaîner des coups. Pour un jeu de boxe ça la fout mal, vous ne trouvez pas ?

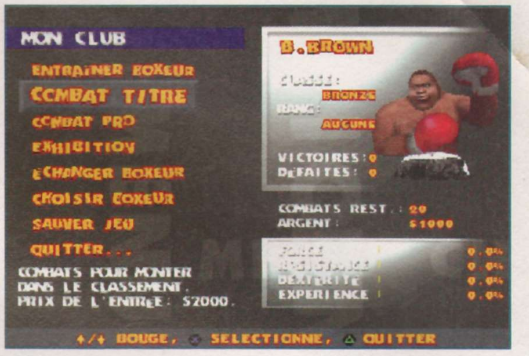
Chaque coup bien placé vous rapporte une lettre. Une fois le mot Rumble composé, votre boxeur gagne momentanément en rapidité et en puissance.

GRRRRRRRR !!!

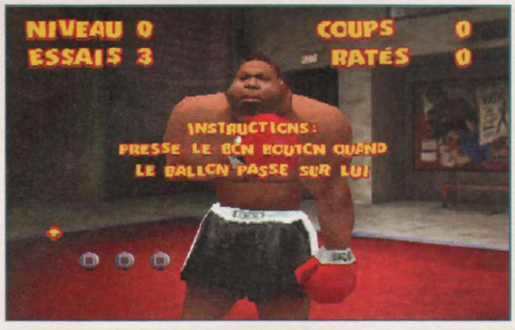
Ouais, y a pas à dire, c'est vraiment dommage, car à côté de ce défaut majeur, il y a plein de bonnes choses. Moi ça me fait rager. Grrrrr !!!! Grrrrr !!! Grrrrr !!! L'ambiance sonore est d'abord explosive. Michael Buffer, le célèbre présentateur américain braille comme un dératé " lets get Reaaaaaaaady Tooooooo Rumblllllleeeeee ", les bruits des gnons valent ceux de Rocky et plus vous frappez, plus le public se chauffe. Autre bonne surprise, le mode Championnat. Ce dernier se révèle des plus complets. C'est de loin le plus intéressant. Au début, votre boxeur ne vaut pas tripette, un peu comme Rocky Balboa. Vous allez donc devoir l'entraîner en lui faisant faire de l'aérobic, des exercices de frappes, de la muscu (toutes ces phases sont des mini-jeux). Le binz, c'est que vous devez payer ces séances de training ; et pour gagner du flouze il faudra nécessairement disputer des combats d'exhibition en pariant sur votre « bébé ». Plutôt bien vu, non ? Enfin, concernant la palette de coups, les développeurs n'ont pas joué les radins. En plus, des techniques standards, il existe quelques coups spéciaux et le système d'esquive est rudement bien pensé. Ready 2 Rumble aurait pu être un hit, il ne s'agit finalement que d'un bon p'tit jeu... tout ça à cause de ce foutu retard dans les commandes.

Une vue difficilement jouable qui permet néanmoins d'admirer le visage tuméfié de votre adversaire.

LET'S GET READY TO RUMBLE !



■ *A l'inverse de KO Kings 2000 qui se limite à une simple sélection d'une dizaine d'exercices, Ready 2 Rumble propose un entraînement totalement interactif sous formes de mini-jeux. Ces sub-games comme on les appelle dans notre jargon, sont assez fun à pratiquer. La jouabilité des séances d'aérobic s'apparente à celle d'un Bust A Groove tandis que le « développé couché » qui consiste à lever des haltères renoue avec le feeling des Summer's Games. Quant aux différentes frappes de sacs (lourd, vitesse et esquives), ben c'est de la frappe, quoi. Le punching ball nécessite toutefois un timing assez pointu. Petit détail amusant, vous avez également la possibilité d'acheter certains « compléments nutritifs » (le prix est exorbitant) pour doper les caractéristiques de votre machine à gnons. On en profite pour faire un petit coucou à Richard Virenque et à Ben Johnson tiens !* ■



READY TO RUMBLE - 349 F Memory card Dual Shock

DESIGN **7** Le look cartoon des boxeurs est très réussi. Haute résolution et couleurs chatoyantes.

MUSIQUE ET SON **7** Des bruitages très dynamiques, une foule enhousiaste, le bonheur, quoi.

DURÉE DE VIE **6** On fait assez vite le tour du championnat et la maniabilité peut décourager.

ORIGINALITÉ **5** Le mode carrière est vraiment bien fichu. Phases d'entraînement originales.

JOUABILITÉ **5** Une large palette de coups, mais des coups qui sortent avec du retard.

TECHNIQUE **7** La modélisation des boxeurs est parfaite et les gestes sont plutôt bien décomposés.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE KNOCK OUT KINGS 2000

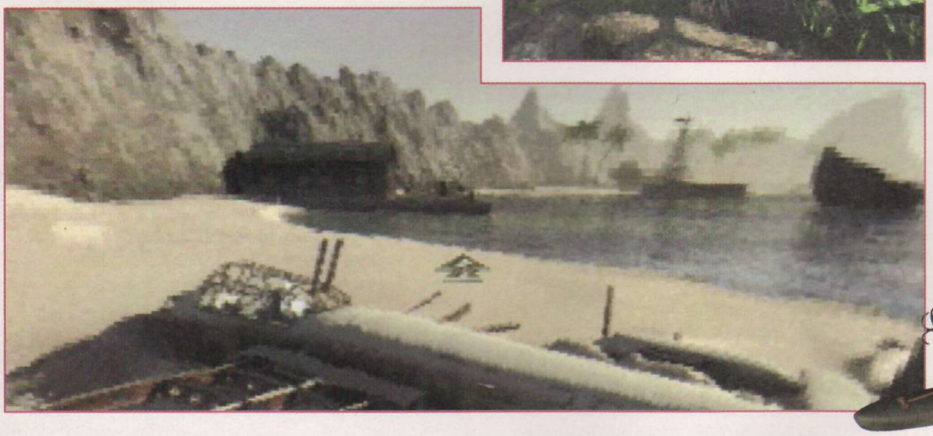
POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui recherchent un jeu de boxe 100 % arcade.

6 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Très sincèrement la réponse tardive des commandes pose un réel problème de jouabilité. On accepte de faire avec ou on lâche l'affaire. Un titre moyen-bien, graphiquement abouti mais qui supporte assez mal la comparaison avec KO Kings 2000 d'EA Sports.

Par Le Pixx

On joue à L'Amerzone comme on lit un bon album de bande dessinée. Ça tombe bien, puisque c'est Benoît Sokal, auteur de Canardo chez Casterman, qui s'est mouillé la chemise pour faire naître cet univers, qui est le sien, sur PlayStation.

Les visages des protagonistes seront parfois repoussants et toujours torturés.

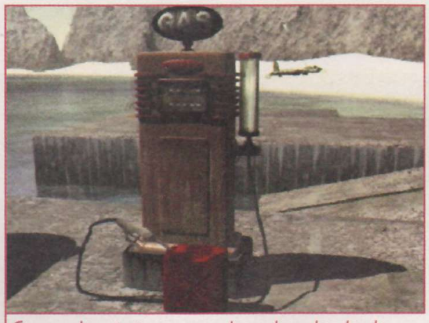


L'AMERZONE

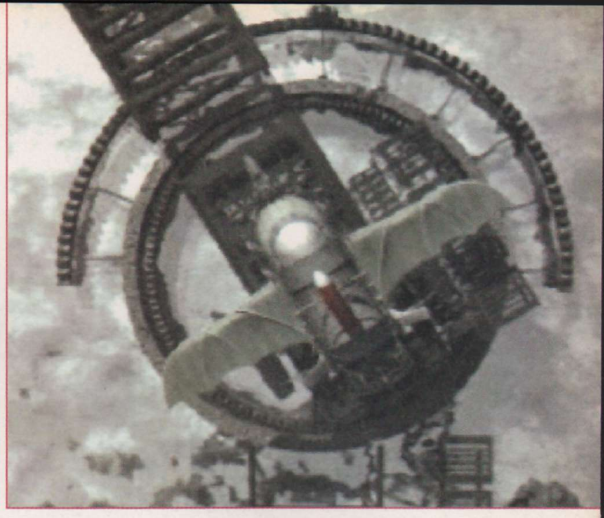
EDITEUR : MICROIDS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE

Toute contrée fantastique aura sont cortège de créatures fantastiques.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	AVENTURE
EDITEUR	MICROIDS
DÉVELOPPEUR	MICROIDS (FRANCE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON S'EN GRILLE UNE ET ON RÉAPPREND À DESSINER.



Comme dans tout voyage moderne, la recherche de carburant sera une clé de la réussite de la quête



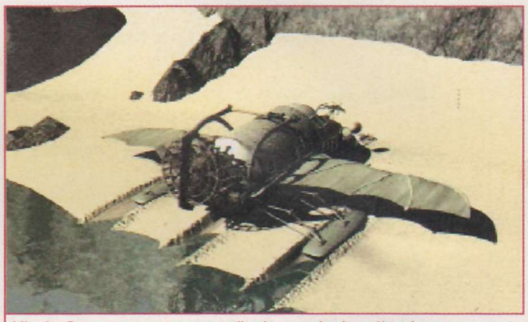
Alexandre Valembois était un ethnologue au futur prometteur. Il s'intéressait à L'Amerzone où des Indiens, vivants dans une sérénité infinie, vouaient un culte à d'immenses oiseaux blancs et consacraient leur existence à en assurer le devenir, en purifiant l'unique œuf pondu à chaque génération. Convoitant la gloire, Valembois décida de ramener le précieux œuf en Europe. De cet acte dément, il ne recolta que mépris de la part de la communauté scientifique et, du même coup, anéantit les rêves de tout un peuple. Devenu ermite dans un phare de Bretagne, ses dernières volontés s'abattent sur un journaliste, incarné par le joueur, qui devra aller, dans ces contrées sauvages, ramener l'œuf et ressusciter ces géants des airs.

QUELQUE CHOSE DANS L'AIR

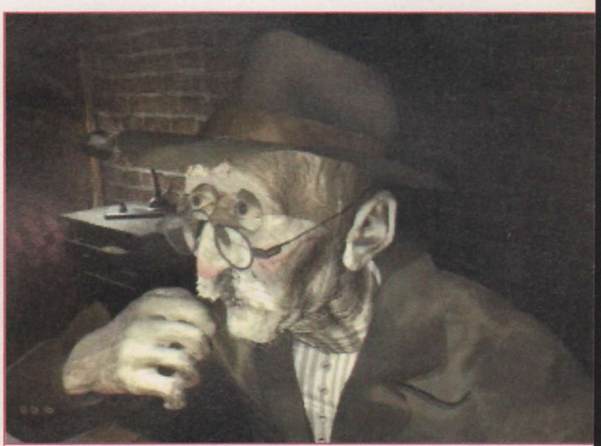
C'est donc dans un univers très particulier qu'il faudra résoudre une bonne quantité d'énigmes, afin de réaliser ce dernier vœu. De par son background, L'Amerzone regorge de richesses, de détails et d'originalités qui réussissent à plonger littéralement le joueur dans l'ambiance d'une époque fantastique très proche de ce qu'un Henri Michaux aurait pu rêver dans ses voyages intérieurs et autres délires utopiques « mescalinisés ». O.K., pour ceux qui n'arrivent pas à s'imaginer ce que cela peut donner, prenez les univers de « Délicatessen » et de « Brazil », mélangez le tout, ajoutez des créatures fantastiques dans un coin d'Amazonie qui n'existera pas et vous obtiendrez quelque chose qui se rapproche de l'univers de L'Amerzone. Du moindre ordinateur de bureau au délirant « hydraflot » amphibie, aérien, et nautique à la fois, en passant par quelques étranges mammifères ou batraciens, ou encore par des personnages aux traits émaciés ou taillés au burin, tous les objets, décors, créatures et autres designs ont été pensés d'une manière utopique dans sa fonctionnalité. C'est un peu comme un dictionnaire des inventions de Jules Vernes ou d'Aldous Huxley. Question de plonger au plus profond du jeu, les bruitages ne sont pas en reste. La moindre goutte d'eau rend moite et le grincement des portes en métal nous rappelle qu'on a des dents. Enfin, les cinématiques sont juste superbes. Juste.

RETOUR AU JEU

Tout le jeu est en omni-3D. On a déjà vu ça pour des jeux tels que Chine ou Atlantis, mais c'est nettement moins pixellisé. Ainsi, on se balade dans des décors en vue à 360 ° et de-ci, de-là, on clique pour interagir avec quelques éléments. Ce n'est pas bien compliqué et l'interface est très simple. Pour le reste, même si les énigmes se justifient, elles en énerveront sans doute plus d'un, puisqu'il arrive souvent qu'elles fassent voyager le joueur d'un bout à l'autre d'un chapitre avec une linéarité aussi exemplaire que, parfois, exaspérante. A propos d'exaspération, le système de sauvegardes écrase automatiquement la partie précédente. Du coup, impossible de conserver d'anciennes parties. Pour le reste, bien que l'intrigue soit aussi envoûtante que mystique, on regrette quand même qu'elle soit si courte : les sept chapitres sont couverts en quelque dix heures. Néanmoins, tout le travail pour rendre cette histoire aussi fantastique que crédible fait qu'on ne regrette pas de l'avoir « vécue » comme on vit un roman. C'est peut-être là aussi une autre manière de jouer.



L'hydraflot : cette petite merveille du monde des véhicules est une utopie à elle toute seule !



Alexandre Valembois : le responsable de son malheur et de celui de l'Amerzone, en quête de rédemption.

Les intérieurs sont très soignés et rendent crédible un environnement pourtant fictif.

L'AMERZONE - 369 F

DESIGN **8** Savoir dessiner, c'est quand même plus pratique pour faire de belles choses.

MUSIQUE ET SON **7** Du grand art. La richesse de l'ambiance sonore contribue à rendre l'histoire attachante.

DURÉE DE VIE **3** Même si c'est beau, dix heures, c'est trop court.

ORIGINALITÉ **7** Tout cet univers nage entre fiction et réalité. On s'y enfonce comme dans un livre.

JOUABILITÉ **6** Un décor, une reconnaissance souris ou analogique : que demande le peuple ?

TECHNIQUE **7** Les cinématiques sont soignées et le moteur omni-3D fonctionne très bien.

LE COMPARATIF : MOINS BON QU'UN MYST MAIS LARGEMENT SUPÉRIEUR À UN ATLANTIS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui aiment la B.D. Pour tous ceux qui aiment rêver.

7 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
L'Amerzone est un jeu bien étonnant, puisqu'on a surtout l'impression de voyager dans une vaste bande dessinée. Ici, le plaisir n'est pas ludique à proprement parler mais plutôt onirique. C'est un parti pris osé, mais pas désagréable pour autant. Dommage qu'il soit si court.

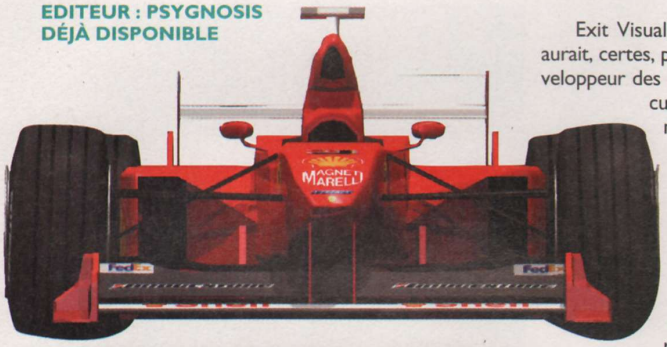
Par Stéphane Hébert

Inutile de rappeler le douloureux épisode de Formula One 98, qui s'était avéré décevant à bien des égards. Soucieux de rattraper la faute de son prédécesseur, Studio 33 s'est donc craché dans les mains pour tenter de faire oublier ce véritable affront vidéo-ludique. Pari réussi ?

Un coup de volant à ce moment précis, et c'est le tête-à-queue.

FORMULA ONE 99

EDITEUR : PSYGNOSIS
DÉJÀ DISPONIBLE



Exit Visual Sciences, bonjour Studio 33. On aurait, certes, préféré que Bizarre Creation (le développeur des deux premiers Formula One) s'occupe à nouveau de cette version 99, mais il avait piscine ce jour-là. Et la piscine, on ne peut pas la sécher, c'est logique. Hum, désolé, il est tard, faut pas nous en vouloir… Il faut rappeler que Studio 33 est également à l'origine de Newman Haas, jeu de course qui n'atteignait pas vraiment des sommets de réussite. Bref, le doute nous taraudait puissamment quant à la qualité du soft, et nous étions impatients de constater de visu si Studio 33 allait rejoindre la liste noire des développeurs à brûler en place publique. Quelques secondes suffisent à lancer la séquence d'intro, plutôt belle. Après avoir choisi sa langue maternelle, on plonge directement dans le vif du menu principal. Pas de surprise, il s'agit ici de récrire la saison 98, composée de seize circuits. Le tout nouveau tracé de Sepang-F1, situé en Malaisie, est à ce titre bien présent. Autre nouveauté, peu importante il est vrai, l'apparition en toutes lettres de Jacques Villeneuve dans la liste de pilotes. Auparavant, le gueux était exclusivement connu sous le nom de Driver X, pour des raisons de contrat commercial à deux balles. Une option permet également d'éditer les grilles de départ avant chaque grand prix, afin de coller le plus possible à la réalité. Pour en terminer avec les nouveautés, sachez que le pace-car fera son apparition en cas de carambolage, que les vitesses sont désormais limitées dans les stands (avec des sanctions en cas de fraude), et qu'un mode Entraînement vous indique la trajectoire idéale à suivre sous forme de plots.

Avant chaque course, vous aurez droit à une présentation 3D du circuit.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMULATION DE FORMULE 1
EDITEUR	PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR	STUDIO 33 (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON SUBIT L'IA DES AUTRES VOITURES.

UNE BONNE SURPRISE TECHNIQUE

Contrairement à ce que pouvait nous laisser craindre le passé de Studio 33, Formula One possède une réalisation tout à fait honorable. L'animation reste rapide, même lorsque de nombreuses voitures sont affichées à l'écran. Par contre, on n'échappera pas à une légère saccade de l'affichage (toujours avec plusieurs caisses à l'écran), mais cela n'altère en rien la maniabilité de la voiture et l'impression de vitesse, très réus-

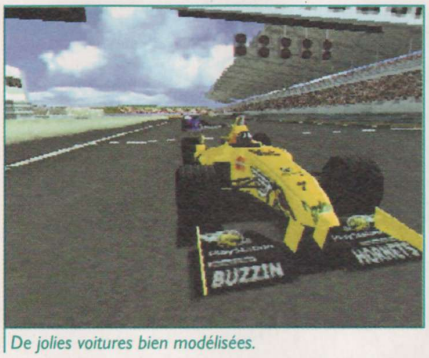
Les collisions sont, la plupart du temps, peu réalistes.

Une vue interne convaincante.

sie. Toujours dans le chapitre des louanges, le clipping (affichage tardif des décors) est quasi-inexistant, ce qui est d'autant plus méritant pour des circuits très fournis en objets 3D, comme Monaco. D'une façon générale, les tracés sont très agréables à regarder, car riches en végétation, bâtiments et castors des neiges. Un léger effet de réflection se laisse admirer sur les carrosseries, des gerbes d'eau s'échappent des roues arrière durant les courses sous la pluie (le feu rouge arrière se reflétant légèrement sur la piste). Les voitures ne sont pas en reste en ce qui concerne les détails, puisqu'on ira jusqu'à distinguer la marque du fabricant sur le côté des pneus. De même, les rétroviseurs sont fonctionnels en vue interne, ce qui s'avère bien pratique pour éviter les adversaires au pilotage peu subtil. Car il faut bien reconnaître que l'IA des voitures, bien que plus aboutie que celle de Formula One 98, reste quand même un des points faibles de cette nouvelle mouture. Les adversaires n'hésiteront pas à se rabattre sur vous alors que vous allez les dépasser à l'intérieur d'un virage, comme si vous n'existiez pas. De même, les collisions sont assez risibles, car pas réalistes pour deux sous. En cas de choc, les voitures perdent à peine leur trajectoire, tout en étant catapultées vers l'avant comme des quilles. Vraiment bizarre. Par contre, vos concurrents ne seront pas à l'abri des accidents ou des défaillances mécaniques, tout comme vous. Il est d'ailleurs dommage qu'un petit graphique ne soit pas présent pour vous indiquer l'état de votre caisse, ou de l'usure des pneumatiques.

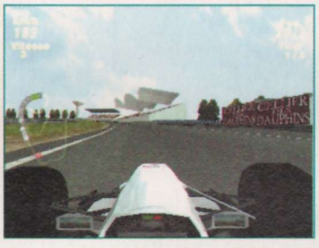
PAS MAL, MAIS AURAIT PU MIEUX FAIRE

En ce qui concerne le contrôle de la voiture, nous sommes en face d'un jeu à mi-chemin entre la simulation et l'arcade. Le côté simu' est caractérisé par la nécessité de doser finement freinage et direction, afin de ne pas partir systématiquement en tête-à-queue dans le bac à sable. De plus, il sera possible de régler, de façon basique, de nombreux paramètres de votre engin (suspensions, pneus, boîte de vitesses, ailerons, etc.). Le côté arcade concerne les vitesses de passage dans les virages, bien optimiste, la gestion des dégâts trop tolérante (n'hésitez pas à vous prendre des murs, ça ne vous handicapera que faiblement), la possibilité de rouler presque tranquillement sur l'herbe, ainsi que la largeur démesurée de certains tracés. Monaco est, sur ce sujet, complètement exagéré, ce qui, du coup, le simplifie grandement. En ce qui concerne les différents modes de jeu, rien de bien extraordinaire. Vous aurez droit à une course rapide, une course unique, un mode deux joueurs (bien poussif, sans opposants CPU), ou bien le championnat dans son intégralité. Il aurait été amusant de retrouver des modes de jeu un peu plus originaux, comme un mode carrière ou un mode scénario (on vous place dans une situation donnée avec un objectif à remplir, genre commencer 22e sur une Prost et finir devant Irvine). Bref, s'il est évident que cette version 99 relève le niveau après la 98, il ne s'agit toujours pas de la version rêvée par tous les nostalgiques de la version 97.



De jolies voitures bien modélisées.

DE BONNES CHOSES MAIS AUSSI DES ABERRATIONS MALHEUREUSEMENT



La conduite sous la pluie n'est pas beaucoup plus difficile que sur le sec.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous ceux qui se sont faits avoir par Formula One 98 et qui ne possèdent pas Formula One 97.

FORMULA ONE 99 - 349 F — Memory card — Dual Shock

DESIGN — **8** Un très gros effort graphique a été produit, aussi bien pour les circuits que pour les voitures.

MUSIQUE ET SON — **5** Les commentaires de Jacques Laffite sont crispants, les bruits de moteur corrects, sans plus.

DURÉE DE VIE — **7** Finir les seize grands prix en tête dans le mode expert demandera de la patience.

ORIGINALITÉ — **3** Bah, c'est un jeu de Formule 1, quoi, rien de bien nouveau.

JOUABILITÉ — **7** La voiture se contrôle bien. Mode analogique un poil difficile à maîtriser car trop sensible.

TECHNIQUE — **7** La sensation de vitesse est bonne, le clipping modéré et l'animation rapide.

LE COMPARATIF : MIEUX QUE F1'98 MAIS MOINS BIEN QUE F1'97.

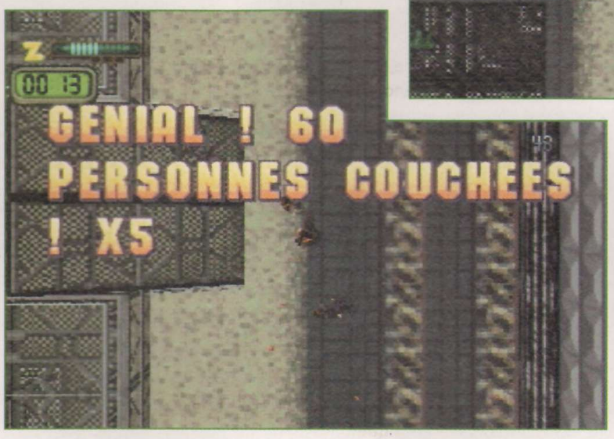
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

6 Bien plus réussie que la précédente version, cette mouture 99 est un jeu correct, mais pas fantastique. Pour un titre possédant la licence officielle, on aurait aimé retrouver une IA et un réalisme plus poussés, sans parler de modes de jeux plus originaux. Rien d'extraordinaire, donc.

Par Dave Martinyuk

Racheté par Take 2, DMA Design a désormais, pour principaux objectifs, des projets de développements sur PlayStation 2, PC et Internet. En attendant, il semblerait que leur série phare soit toujours à l'honneur puisque GTA 3D et The Grand Theft Auto Online Crime World sont d'ores et déjà prévus. Soupir...

Là où le joueur de GTA passe, des tonnes de sprites trépassent...



GRAND THEFT AUTO 2

EDITEUR : TAKE 2
DÉJÀ DISPONIBLE

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/COURSE
EDITEUR	TAKE 2 INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	DMA DESIGN (ECOSSE)
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	NON
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	VOUS Y JOUEZ ENCORE ?

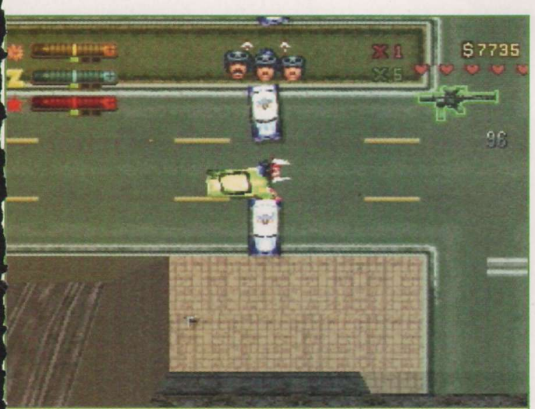
Exposer GTA2 sur deux pages semblera, à certains d'entre vous, relever un peu de l'hérésie. Sans doute pour les plus sensés. Néanmoins, il est intéressant de se pencher sur le « phénomène » qui entoure ce jeu et de tenter de comprendre pourquoi il rencontre, tout de même, un relatif succès. Pour ceux qui ne le sauraient pas, GTA est un titre qui a fait couler pas mal d'encre lors de sa sortie – en Angleterre et aux Etats-Unis notamment - et cela à cause des infractions que vous devez y commettre : tuer des gens, voler des voitures, planifier des cambriolages de banque... Le côté gratuit de la chose n'a pas plu à un public, certes, quelque peu puritain. Personnellement, je ne peux pas dire que GTA (1 ou 2) me paraisse ultra violent, vu les graphismes qu'il propose. Mais je comprends que, dans l'esprit, on puisse trouver ça choquant. Il n'empêche : une fois la vague de protestations passées, un supplément – London 1969 – est sorti. Et, maintenant, c'est au tour de GTA2 de voir le jour. Les chiens aboient, la caravane passe... Et apparemment, à chaque fois, le jeu se vend suffisamment bien pour que DMA Design décide de sortir un nouveau GTA. Moi, je fais partie de ceux qui trouvent cela curieux...

UN JEU ACCESSIBLE, AVANT TOUT

Dans GTA2, tout est simple : la jouabilité (on se déplace, on choisit ses armes, on tire), les missions à remplir (se rendre à un endroit, récupérer quelque chose, tuer quelqu'un), la réalisation (ville vue de haut, avec petites tutures et passants minuscules)... On peut n'avoir jamais joué à GTA et immédiatement comprendre comment ça marche. Il y a même constamment à l'écran une flèche qui vous indique dans quelle direction vous êtes censé vous déplacer. Remarquez, c'est un peu indispensable... Cette accessibilité

Tout se résume en un mot...

représente l'atout numéro un de GTA2. On s'y essaie sans avoir à galérer des heures avec des commandes compliquées. On peut tout de suite s'amuser à frapper des petits bonhommes ou éjecter un conducteur de son véhicule. Eh oui, je le dis, c'est plutôt marrant. Le truc, c'est de savoir si, à la longue, ça ne devient pas franchement lassant… Vous êtes, dans GTA2, une espèce d'électron libre responsable de chacune de vos actions. Vous pouvez louer vos services à différents gangs (il y en a sept en tout) et gagner ainsi de l'argent en même temps que du respect. Evidemment, lorsque vous rendez service à un gang, vous allez souvent à l'encontre des intérêts d'un autre clan. Du coup, il faut constamment savoir marcher sur le fil du rasoir. Les armes récupérées au cours du jeu sont nombreuses. Et meurtières. J'apprécie tout particulièrement les grenades et les cocktails Molotov, pas très fins, qui donnent à mon personnage un petit côté estudiantin révolté lorsqu'il les envoie sur des membres des forces de l'ordre venus l'arrêter (flics, membres des forces spéciales et même F.B.I. !). En ce qui concerne les véhicules disponibles, il y a un choix immense : toutes les voitures présentes en ville peuvent être « empruntées ». Même les bagnoles de flics, si vous tuez d'abord ses occupants (!). Pas très politiquement correct, tout ça, c'est le moins qu'on puisse dire.

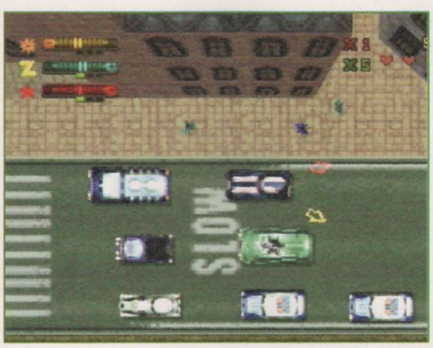


Forcez le barrage de police. Et tant pis, si un représentant de l'ordre passe sous les roues de votre engin.

ET VAGUEMENT DIVERTISSANT, PEUT-ETRE…

Pour être juste jusqu'au bout, signalons que GTA2 renferme tout de même quelques subtilités. Vous pouvez faire repeindre votre voiture ou y poser des pièges. Les flics sont capables de mettre en place des barrages. Il est possible de jouer les chauffeurs de taxi pour gagner un peu d'argent… Bon, ça ne va pas très loin – l'interaction entre les différents personnages en ville est censée être évoluée, moi, je trouve ça très basique – mais on ne sait tout de même jamais trop ce qui peut arriver. Cette incertitude constante est un facteur d'excitation. D'excitation modérée, certes, mais d'excitation quand même. A vrai dire, ce que je préfère dans GTA2, c'est l'ambiance sonore. A chaque fois que vous montez dans une voiture, vous mettez automatiquement la radio en marche et les ambiances créées sont toujours très différentes : débats, musiques new age ou rock (« Jesus you're my savior – tin tin – my favorite flavor… »), policiers qui parlent entre eux… Ça, c'est franchement rigolo. Maintenant, bon, tout est en anglais (déjà) et puis si j'ai envie d'écouter la radio, je l'ai à la maison. Pas besoin de lancer GTA2. Au final, le succès de ce titre – si succès il y a – restera une nouvelle fois un mystère. Si quelqu'un a une explication à me donner, je suis tout ouïe. En attendant, je vais voler une camionnette : j'ai envie d'écouter de la musique country…

Les gens fuient, lorsqu'ils se rendent compte que vous conduisez comme un dingue.



GRAND THEFT AUTO, LE FILM

■ *Ne vous y trompez pas. GTA, le film, n'a aucun rapport avec GTA, le jeu. Réalisé par Ron Howard – le Richie Cunnigham de la série Happy Days – GTA fait figure d'immense jeu de destruction dans lequel une cinquantaine de voitures se retrouvent à l'état de tôles froissées. Pour le film, Ron a fait appel à certains membres de sa famille et à quelques amis. On retrouve notamment Rance Howard (son père), Clint Howard (son frère) et même Marion Ross, la madame Cunnigham d'Happy Days. Ce n'est pas un casting complaisant, oh ! ça non… Le film raconte l'histoire de Sam Freeman – Ron – qui part à Las Vegas avec sa fiancée, une jeune fille de bonne famille. Le père de cette dernière ne désire pas que le mariage se fasse et tente de stopper par tous les moyens les deux tourtereaux. A partir de là, il y a plein de cascades. On peut dire que ce film représente le désir adolescent de Ron Howard de voir s'encastrer des tas de voitures. Ni plus ni moins. Depuis, il se sera tout de même quelque peu rattrapé en tant que réalisateur avec, notamment, Apollo 13.*■

D.R.

GÉNÉRATION PERDUE ?

■ *Voici l'extrait d'une conversation téléphonique (véridique) avec mon petit frère. Bon, ça n'est pas franchement hilarant mais c'est un petit moment de vécu. Et puis ça doit être assez représentatif de l'état d'esprit des plus jeunes en ce qui concerne le « phénomène » GTA…*

Mon frère (12 ans) : Salut, ça va ? J'appelle pour avoir des nouvelles…

Moi : Ouais ouais, ça va. Qu'est-ce que tu veux ?

Mon frère : Bah, euh, rien. Tu testes quoi en ce moment ?

Moi : Boah, Tomb Raider 4…

Mon frère : Ouah, la chance !

Moi : … GTA 2…

Mon frère : GTA 2 ? Trop génial !

Moi (interloqué) : Ah ouais ? Qu'est-ce que tu lui trouves de bien ?

Mon frère : Bah, euh, je sais pas, c'est marrant.

Moi : Tu veux pas développer ?

Mon frère : Comment ça développer ?

Moi : Me dire pourquoi c'est marrant !!!

Mon frère : C'est marrant parce que tu peux tirer des caisses, tuer des flics, tout ça…

Moi : Ouais, et après ?

Mon frère : Et bah, c'est tout…■

GRAND THEFT AUTO 2 - 369 F Memory card

DESIGN — **3** Voitures, immeubles et sprites minuscules censés représenter des gens, le tout vu de haut.

MUSIQUE ET SON — **7** A chaque voiture volée une nouvelle station radio. Idée amusante et résultat convaincant.

DURÉE DE VIE — **7** 75 missions différentes, ça fait tout de même pas mal de virées. Il faut avoir envie…

ORIGINALITÉ — **7** Il n'y a pas énormément de titres qui fassent concurrence à GTA.

JOUABILITÉ — **5** Commandes simples. Le plus difficile consiste à conduire ou tirer dans la bonne direction.

TECHNIQUE — **4** Graphiquement simplet, GTA2 propose une 3D « propre » et une animation correcte.

LE COMPARATIF : DANS LA MEME VEINE QUE GTA PREMIER DU NOM, NI PLUS NI MOINS.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui accrochent à l'ambiance GTA et qui font fi de la pauvreté de la réalisation.

3 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Rien, ici, ne donne dans le réel. Le rendu des graphismes désamorce la violence sous-jacente du jeu et il faut beaucoup d'imagination pour croire faire les 400 coups, arme à la main, dans les rues encombrées. Certains jugent le jeu assez divertissant. Pourquoi pas…

Par Stéphane Hébert

MUSIC 2000

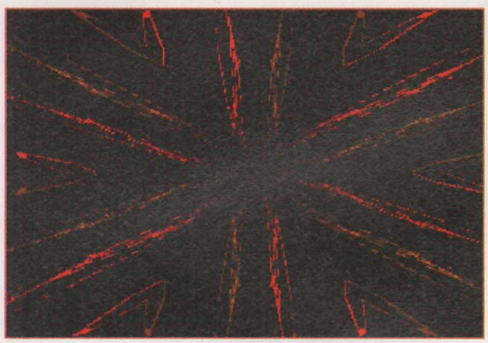
Faire de la musique qui sonne « pro » reste le plus souvent du domaine de l'utopie, pour la majorité d'entre nous. Pas de temps pour travailler, pas d'argent pour acheter des instruments, pas de courage pour bosser son solfège... Dur de devenir célèbre... à moins de s'appeler Goldman ou d'utiliser Music 2000.

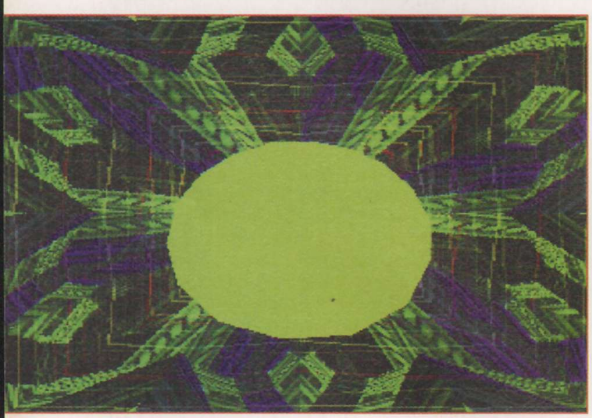
Et c'est parti pour un petit bœuf entre copains. A chacun son paddle, à chacun son sample.

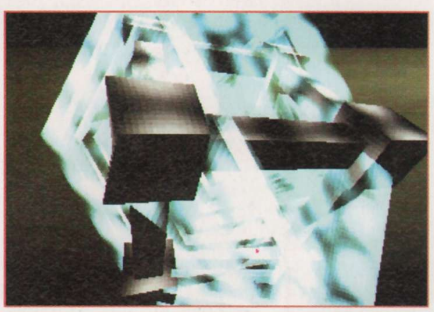
Heu... Laissez tomber Goldman, c'était un mauvais exemple, finalement, il est riche, bosseur et connaît le DO, le LA et le FA. Bon. Music 2000 est tout simplement la suite de Music. Et cela tombe plutôt bien puisque nous approchons à grands pas de l'année 2000, justement. Pas bêtes, ces commerciaux, ils savent coller à l'actualité. Ce logiciel a donc pour ambition de transformer la terrible feignasse mélodique qui sommeille en vous en compositeur de talent mondialement célèbre. O.K., j'exagère peut-être un peu, on commencera plutôt par être célèbre chez les voisins. Mais il faut bien un début à tout et le bouche à oreille, ça marche toujours. Quoique pour vos voisins, ça risque plutôt d'être du poing à bouche et, pour le coup, ça marche nettement moins bien. Le principe du logiciel est simple : il vous fournit la matière première, à vous de faire le reste. Cette dernière prend la forme de petites séquences de musique, qu'il suffit ensuite de coller et de mixer comme bon vous semble, afin d'obtenir une composition originale. Des centaines d'échantillons sont ainsi proposés, couvrant divers genres tels que le rock, la transe, la techno, le hip-hop, la house, etc. Chaque séquence est classée par type, à savoir la basse, la mélodie, la guitare, la batterie, les effets spéciaux, les voix, etc. Une fois la séquence que vous désirez utiliser choisie, il ne vous reste plus qu'à la coller sur l'une des 24 pistes de l'écran d'édition principal. Reste ensuite à réitérer cette opération avec d'autres sons, pour étoffer votre morceau, tout en surveillant de près la mémoire très limitée de la console. Car plus vous utiliserez de sons plus cette dernière sera proche de la saturation. Un menu a d'ailleurs la tâche de vous renseigner constamment sur la place dont vous disposez.

Des écrans psychédéliques accompagnent votre composition.

EDITEUR : CODEMASTERS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE 99







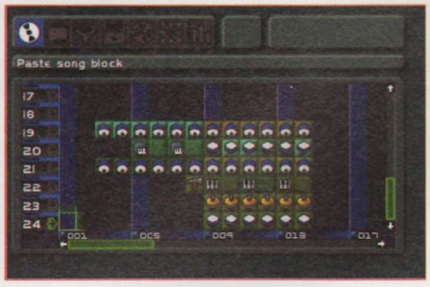
Voilà le genre d'image que vous pourrez créer. Manifestement, il ne s'agit pas du point fort du soft.

UNE INTERFACE INTUITIVE... AVEC LE TEMPS

Paradoxalement, le plus difficile n'est pas de réaliser rapidement un morceau, même bien nul, mais plutôt de s'acclimater à l'ergonomie de l'éditeur. Tous les boutons ont une fonction distincte qui, de plus, varie suivant le menu où vous vous trouvez. Bref, comptez une bonne demi-heure, au minimum, pour arrêter de polioter comme une jeune recrue un matin d'incorporation. Par contre, une fois que vous avez choppé le truc, vous vous baladez aisément dans l'arborescence du soft. La seule chose qui vous ralentira dans vos commandes est le temps de latence

FICHE TECHNIQUE

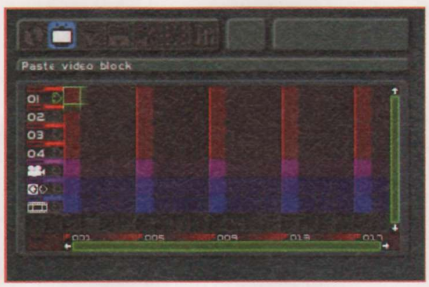
GENRE	GÉNÉRATEUR DE MUSIQUES
EDITEUR	CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR	JESTER INTERACTIVE (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS	4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	-
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	CASQUETTE À L'ENVERS, ON MIXE COMME UN OUF'.

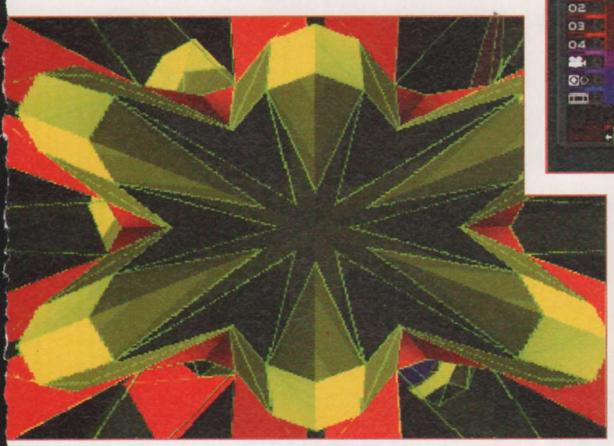


engendré par la décompression en temps réel des échantillons. C'est un peu lourd, mais les programmeurs ont bien été obligés de ruser avec la pénurie de Ram de la console. Si le concept de base consiste à effectuer de subtils copier-coller de séquences, là ne s'arrête pas les possibilités de Music 2000. Ainsi, chaque séquence (ou riff, pour reprendre la terminologie du soft) peut être éditée et remodelée à votre goût. Pour ne prendre qu'un exemple, imaginons que vous souhaitiez ajouter une caisse claire dans un riff de batterie. Rien de plus simple : il suffit de choisir le son dans la liste des échantillons, puis de le coller à la mesure et au temps désiré. De la même façon, rien ne vous empêche de créer vos propres mélodies ou accords. Ainsi, seule votre imagination et votre persévérance seront nécessaires pour créer quelque chose d'original. En fait, la seule et unique notion de solfège que vous devrez maîtriser concerne les mesures et les temps : une noire = un temps, et quatre temps = une mesure. Vous voyez, pas de quoi fouetter un Sevran. Quoique, ne serait-ce que pour le plaisir de la chose… mais, bon, bref.

UNE PROFONDEUR D'OPTION INÉGALÉE

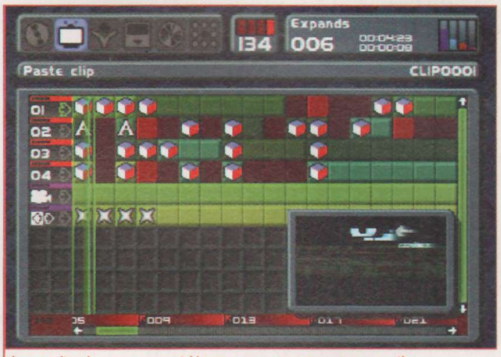
Il est possible d'aller encore plus loin, dans la personnalisation des compos, puisque chaque échantillon peut être modifié en profondeur. Il est ainsi possible d'ajouter des effets (reverb, flanger, filtre passe-haut ou passe-bas, chorus, phase, pitch-bend, ADSR), de paramétrer les zones de boucles (pour les nappes, par exemple) et même de sampler des sons totalement nouveaux. Il suffit d'insérer un CD audio, de choisir la fréquence d'échantillonnage (44 ou 22 kHz), et le tour est joué. Attention toutefois aux droits de reproduction... Bref, Music 2000 possède toutes les options d'un vrai petit studio et, si vous avez l'esprit bricoleur, vous pourrez réellement en tirer quelque chose qui tient la route. A noter également la présence d'un mode Music Jam, qui permet à quatre pèlerins de faire un bœuf, chaque bouton de la manette déclenchant alors un échantillon. Enfin, un studio de montage vidéo vous permet de créer des clips pour accompagner vos tubes, et ce grâce à la présence de 19 outils différents. Ne vous attendez pas à des trucs fabuleux, mais ça sera toujours plus agréable à regarder que l'écran d'édition. Si les possesseurs de vieille PlayStation pourront enregistrer facilement leur travail sur un support audio (grâce aux sorties RCA), les autres seront obligés de passer par la télé pour faire écouter leurs morceaux à des amis. Frustrant, car synonyme de perte de qualité. A moins que vous n'achetiez un stock de memory cards et que vous ne vous baladiez constamment avec la console sous le bras. O.K., vous aurez l'air ridicule, mais le ridicule ne tue pas. Music 2000, si.



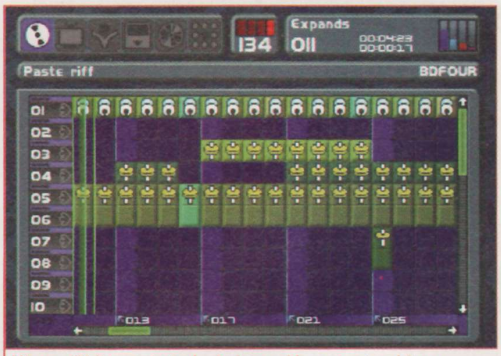


OUI, MAIS LE SAMPLE, QUOI DONC C'EST ?

■ *Le sampling, ou échantillonnage, est aujourd'hui l'une des techniques de composition les plus utilisées par les groupes modernes. Il s'agit de numériser des petits bouts de musique, des sons d'ambiance, ou tout autre chose qui fait du bruit, afin de les utiliser dans d'autres compositions. La plupart du temps, ces morceaux de musique « empruntés » sont modifiés voire torturés, afin de leur donner une nouvelle identité. On utilise pour cela des logiciels spécialisés dans ce genre de tâche (sur PC ou Mac), comme Soundforge de Sonic Foundry ou Wavelab de Steinberg. Une fois remodelé, il ne reste plus qu'à utiliser le nouveau son dans un séquenceur audio, comme Cubase VST, afin de le mélanger à des vrais instruments. Cependant, certains groupes utilisent exclusivement des samples pour composer, ce qui permet à des « non-musiciens » de laisser parler leur créativité sans se soucier des contraintes techniques. Essayez, en effet, de jouer « Jeux Interdits », au bout d'une semaine de guitare, et vous comprendrez mieux de quoi il en retourne. Par contre, quelques heures suffisent pour se servir d'un sampler. Certains voient dans cette méthode un plagiat pur et simple du travail d'autrui, et on ne peut pas leur donner complètement tort. Cependant, utilisé avec intelligence, le sampling est incontestablement un art musical à part entière.* ■



Le studio de montage vidéo, pour accompagner vos ziks.



L'écran d'édition principal, où chaque bloc correspond à une séquence de musique.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui veulent faire de la musique sans rien y connaître.

MUSIC 2000 - 350 F Memory card Multi-joueurs

DESIGN — **2** Les images de synthèse du studio vidéo sont faibles.

MUSIQUE ET SON — **9** Les séquences de base sont plutôt bonnes, de même que les échantillons.

DURÉE DE VIE — **10** Tant que votre imagination vous inspirera, pas de souci à avoir.

ORIGINALITÉ — **10** Ça ne court pas les rues sur console, ce genre d'applications.

JOUABILITÉ — **7** Ce jeu n'est pas jouable et pour cause, ça n'en est pas un. Par contre, ergonomique, oui.

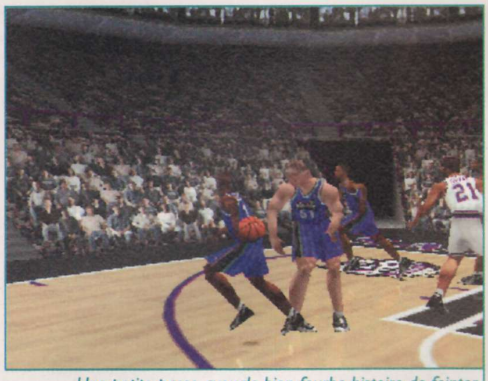
TECHNIQUE — **9** Faire entrer autant d'échantillons dans aussi peu de mémoire, chapeau.

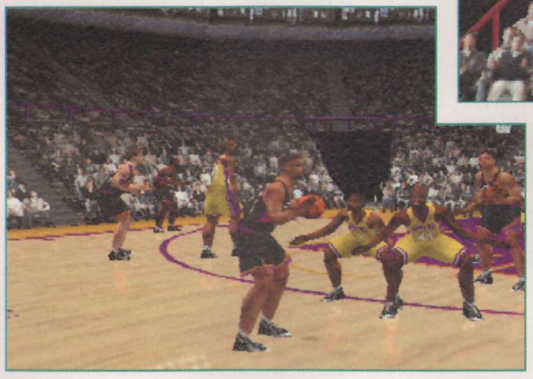
LE COMPARATIF : MEILLEUR QUE MUSIC

9 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Music 2000 est idéal pour ceux qui souhaitent composer des musiques d'une qualité sonore très correcte. Si vous souhaitez produire des compos sortant de l'ordinaire, il faut utiliser les nombreuses options d'édition et de sampling proposées par le soft.

Par Jean Santoni

C'est fait, on a atteint les limites de la réactualisation sportive. Cette année, ce sont Jordan et les légendes de la NBA qui sauvent in-extremis la face d'EA Sports. Une simu' de ballon orange de plus, à réserver en priorité à ceux qui ne connaissent pas encore les joies du basket virtuel.





Une petite passe aveugle bien fourbe histoire de feinter l'adversaire.

NBA LIVE 2000

EDITEUR : EA SPORTS
DISPONIBLE EN DÉCEMBRE

Le One on One vous permet d'affronter Jordan himself. Amusant 5 minutes.

Avant de commencer à disserter avec préciosité et nonchalance sur cette nouvelle édition de NBA Live, il faut absolument que je vous raconte une petite anecdote. Mais si, vous allez voir c'est plutôt marrant, en plus pour une fois c'est relativement court ! Lorsque nous avons reçu le mois dernier la version bêta de la nouvelle simulation de basket d'EA Sports, nous avions remarqué une chose assez curieuse : tous les menus étaient estampillés d'un joli « NBA Live 99 » ! Mmm, alors, on prend les mêmes et on recommence, hein ? Bah, voui, au bout d'un certain temps, la réactualisation sportive trouve ses limites. L'année dernière EA Sports s'en était plutôt bien sorti et pouvait encore puiser dans les ressources de notre bonne vieille petite PlayStation. Le slogan publicitaire de NBA Live 99 aurait pu être : donne-moi-des-basketteurs-avec-des-visages-qui-grimacent-qui-expriment-la-joie-la-colère-la-hargne-en-temps-réel. Un habillage, plus luxueux, c'était bien joué, faut l'avouer. Pour justifier cette nouvelle édition en revanche, on sent que ça a été un petit peu plus difficile.

UN SUITE, RIEN DE PLUS

En toute franchise, NBA Live 2000, frise la réactualisation éhontée. Sur le plan strictement technique, cette édition 2K comme disent les quakers, est en tous points identique à la précé-

Observez bien vos coéquipiers, certains font des appels de balle.

FICHE TECHNIQUE	
GENRE	SIMULATION DE BASKET U.S.
EDITEUR	EA SPORTS
DÉVELOPPEUR	EA SPORTS (CANADA)
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDE
MEMORY CARD	OUI (5 BLOCS)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON MET SA RACLÉE À JORDAN EN ONE ON ONE !

A chaque dunk, le Dual Shock vibre violemment. Marrant.

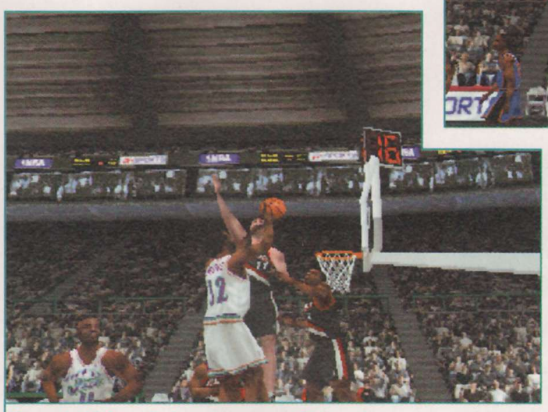
dente mouture. Même moteur 3D, même motion capture (les mouvements s'ils sont réalistes auraient tout de même gagné à être un peu plus coulés), même modélisation (on a toujours droit aux grimaces des joueurs en temps réel). Ça je dis pas c'est plutôt bien fichu, mais pour le dépaysement, on repassera ! Tiens tout à coup, il y a un mot qui me vient à l'esprit : amortissement. C'est fou les associations qu'on peut faire parfois. Les seuls petits changements visuels concernent les débuts de match. Désormais, on voit les joueurs entrer sur le terrain, certains s'échauffent en brassant l'air avec leurs bras de 2 mètres de long, d'autres se serrent la main, se donnent une ch'tite claque tout ce qu'il y a de plus amical sur l'omoplate, remontent leur short ou bien encore saluent le public. C'est sympathique tout ça, ça respire le fair-play et la joie de vivre.

MAIS QUOI DE NEUF ALORS ?

Bon, trêve de cynisme, il y a quand même deux petits trucs qui font que le macaron 2000 n'est pas si injustifié que ça. Cette année, Mr Jordan vous lance un défi en Un contre Un sur un play-ground bien crasseux d'un quartier de Chicago. L'argument marketing qui tue ! Ouais, dans notre simu', nous on a le père Jordan ! Un petit mode de jeu sympathoche dont on fait le tour assez rapidement. Ben ouais, quoi, on fait mine de partir sur la gauche, zou un petit décalage rapide à droite et vlan un dunk. Ça se résume à ça le One on One : feinte-slam-feinte-slam. Jordan a beau être collant, ce mode ne vaut pas un bon vieux match dans les règles de l'art. L'autre petite nouveauté, c'est la présence des All Stars des années 50, 60, 70, 80 et 90. L'occasion pour les fous furieux de basket ricain de retrouver des champions comme Larry Bird, Chamberlain ou encore Lucas. C'est déjà plus intéressant. Pour le reste on est en terrain connu. On peut créer sa saison en décidant du nombre de participants et du format des Play-offs et vous retrouverez le concours de tirs à 3 points ainsi que toutes les options de management habituelles (transfert, création de joueur, et tout le tintouin).

J'ACHETE, J'ACHETE PAS ?

Le gameplay quant à lui ne se différencie en rien de celui de la précédente édition. Les contrôles sont toujours aussi agréables. Les matchs demandent pas mal de finesse surtout en mode All Stars ou l'IA des adversaires se révèle véritablement redoutable. Là, impossible de foncer tout seul vers le panier pour slamer comme une brute. Les défenses sont nettement plus sévères qu'en mode Rookie. Il faudra nécessairement opter pour un jeu posé et réfléchi. C'est un fait, NBA Live 2000 est une excellente simulation de basket, seulement elle n'offre pas grand-chose de nouveau par rapport à l'édition 99. J'ai vraiment eu l'impression de jouer au même jeu et ce n'est pas la présence de Jordan ou des légendes de la NBA qui y changeront quelque chose. Dès lors c'est simple, si vous n'avez jamais eu de jeu de basket, vous pouvez y aller les yeux fermés, vous ne le regretterez pas ; maintenant, si NBA Live 99 fait déjà partie de votre ludothèque, l'achat de ce millésime 2000 ne se justifie pas vraiment à moins que vous soyez un fan incurable du ballon orange, auquel cas, le cœur a ses raisons que la raison ne connaît pas.



En mode All Stars, l'adversaire ne vous fait pas de cadeau. Gare aux interceptions !

POURQUOI CHAQUE ANNÉE ?

La réactualisation est une des spécialités du monde de la simulation sportive. FIFA, PGA, NFL... toutes les ligues sportives se renouvellent chaque année et avec elles les jeux vidéo. Un titre comme le Monde des Bleus chez Sony, devrait lui aussi bénéficier (est-ce le terme adéquat ?) de nouvelles versions à partir de 2000. La question pour le joueur devient alors « faut-il céder à la tentation ? » La réponse est simple et se divise en deux. Vous ne possédez pas un jeu du même genre, autant vous précipiter sur la nouvelle édition, vous jouez déjà sur la précédente version, alors autant attendre une révolution. A ce titre FIFA 98 créa en son temps l'événement. De même, le prochain ISS de Konami devrait vous faire oublier toutes les autres simulations sportives du moment. ■

UNE ÉDITION 2000 TROP PROCHE DE NBA LIVE 99 POUR RÉELLEMENT INNOVER

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ne possèdent aucune simu' de basket, j'ai bien dit aucune !

NBA LIVE 2000 - 369 F — Memory card · Dual Shock · Multi joueurs

DESIGN — 7 — Une réalisation graphique identique à la version 99. Vraiment aucun changement.

MUSIQUE ET SON — 7 — Eric Mesnard (Canal+) est toujours aussi efficace. Foule enthousiaste et musiques groovy.

DURÉE DE VIE — 7 — Saison, Play-off, management, les canons du genre sont respectés.

ORIGINALITÉ — 2 — Euh, la présence de Jordan et les formations historiques ?

JOUABILITÉ — 7 — Des commandes intuitives. Gameplay identique à la précédente mouture.

TECHNIQUE — 7 — Là encore aucun changement par rapport à la version 99. Bonne motion capture.

LE COMPARATIF : AUSSI BIEN QUE NBA LIVE 99, MIEUX QUE NBA BASKETBALL 2000

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

Pour ceux qui ont NBA Live 99 — **5**

Pour les autres — **7**

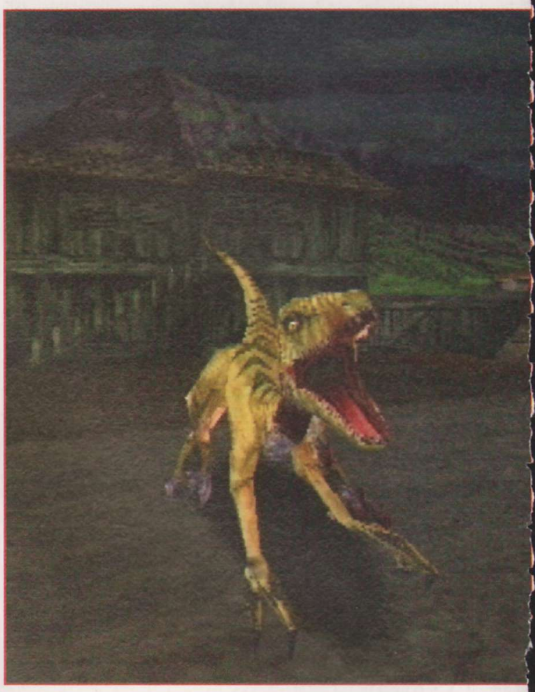
NBA Live 2000 ne se démarque pas suffisamment de l'édition 99, c'est son plus gros défaut. Bonne simulation, parfaitement réalisée jouable et complète. Un millésime 2000 destiné à ceux qui ne possèdent pas la précédente version.

Par Julien Chièze

WARPATH JURASSIC PARK

EDITEUR : DREAMWORKS - DISPONIBLE ACTUELLEMENT

Après le décevant Dino Crisis, dans un genre différent, Warpath Jurassic Park restait néanmoins la dernière chance de sauver l'honneur des dinosaures. Peine perdue ! Franchement, les dinos de mes souvenirs étaient autrement plus classes que ceux qui se bastonnent sans panache aujourd'hui sur nos écrans. Ah ! De mon temps...



Lorsque j'étais plus jeune, les dinosaures me passionnaient. Toute ma famille avait beau tenter de me raisonner, rien à faire. Je restais persuadé qu'un jour, je verrais, je toucherais un de ces gigantesques animaux. Insouciance ou retard mental ? Difficile de répondre. Pour tout vous dire, à l'époque, mon souhait le plus cher était de posséder non pas un labrador noir (je laissais ce désir au Président de la république) mais plutôt un tricératops ! Oui, vous savez le gros dino avec trois cornes. Ah mais si, rappelez-vous, c'est une sorte de rhinocéros, version plus gros et plus vieux. Pourquoi lui ? Hum, eh bien, peut-être parce que, dans mes livres, il passait pour le bon gros gentil qui se défendait vaillamment contre les assauts du redoutable tyrannosaure. Et puis, bon, il faisait sympa, cool, quoi. Pour tâcher de m'en convaincre, mais surtout préparer notre hypothétique rencontre, je dévorais tous les livres traitant du sujet et j'embêtais mes amis avec des dizaines de dessins. Savoir si un astéroïde avait décimé cette race ou si sa disparition était liée à tel ou tel phénomène écologique ne m'intéressait guère. Je l'avoue, j'étais plutôt du genre borné, comme gamin. Mais rassurez-vous, depuis j'ai compris. Ah, je me rappelle encore le jour où j'ai dû affronter la réalité. Ce matin de juillet… Hum, bon, ok, ok. Vous vous fichez pas mal de ma vie. Ouais, c'est bon, je peux comprendre, même si vous ne savez pas ce que vous manquez. Enfin, quoi qu'il en soit, croyez-moi, à l'annonce des sorties de Dino Crisis et de Warpath Jurassic Park pour la fin d'année 99, j'ai néanmoins bondi de joie. Un grand frisson de nostalgie, malheureusement, vite atténué.

Les coups de griffes et autres morsures laissent des traces sur les dinos. Le seul détail notable.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	BASTON
EDITEUR	DREAMWORKS
DEVELOPPEUR	BLACK OPS (U.S.A.)
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	LE RUGISSEMENT DU TYRANNOSAURE SAOULE.

DE FROIDES MACHINES À TUER

Les titres à licence constituent toujours des cas à part et Warpath Jurassic Park ne fait pas exception à la règle. Oui, le titre et la jaquette sont alléchants, mais soyons clairs d'entrée de jeu : non, le produit n'est pas intéressant. Et puis le concept est aussi original et palpitant que l'invention du rond de serviette. Il s'agit, en effet, de faire

Ces redoutables lézards ne connaissent pas la pitié et l'honneur. Même à terre, les bestiaux se déchirent encore !

combattre les plus farouches prédateurs entre eux, le tout avec un habillage Jurassic Park pour attirer le joueur. De la simple baston, en somme. Cela ne vous rappelle rien ? Hum, la question n'est pas évidente, je le reconnais, mais, pour ceux qui l'aurait déjà oublié, en mai 1996, les développeurs de Probe avaient sorti, sur PlayStation, Primal Rage. Outre l'absence de licence, le principe était strictement identique. On assistait déjà à des combats ultra répétitifs entre dinos, archi bourrin, où les coups de griffes remplaçaient les coups de latte. Vite oublié. Qu'est-ce que Warpath apporte de neuf par rapport à ce médiocre aîné ? Eh bien, la remarquable modélisation 3D d'une douzaine de dinos, de superbes musiques symphoniques et, et c'est tout ! Street Fighter, Tekken vous connaissez. Parfait. Eh bien là, c'est la même chose sauf que les méchants lézards remplacent les combattants et que la bestialité se substitue aux arts martiaux. On avance, on mord, on donne un coup de queue, on transpire comme une brute sur sa manette et puis, au final, le manque flagrant de technicité plonge les parties dans l'ennui.

DES SIECLES D'ÉVOLUTION POUR ÇA ?

Après plusieurs matchs pas vraiment acharnés, le couperet tombe. Techniquement, rien à redire, puisque les dinos paraissent presque vivants. Lors des affrontements, les blessures s'affichent même en temps réel sur leurs corps luisants et, grâce à l'excellente bande son, on s'y croirait presque. Surtout que les déplacements au sein des arènes 3D ne posent aucune difficulté majeure, les angles de caméra se replaçant la plupart du temps judicieusement. Cependant, après les charmes visuels, le gouffre abyssal de l'intérêt de jeu risque de faire très mal. C'est certain, les fans de baston vont pleurer face au nombre insignifiant de coups spéciaux et la répétitivité absolue des actions. Affligeant spectacle rendu encore plus ridicule par des voix françaises atteignant les sommets du kitsch. A l'instant, une réflexion me vient à l'esprit : j'ai dû passer à côté de quelque chose, ce n'est pas possible, autrement ! Attention, je vous autorise à vous moquer, si cela vous chante : j'ai globalement bien aimé les deux Jurassic Park de Spielberg (même si le premier livre de Michael Crichton reste, comme d'habitude, bien plus intéressant et fouillé). De plus, j'aime les dinosaures en général. Donc, a priori, et même si je n'ai pas flashé sur tous les produits dérivés, je peux me considérer comme susceptible de craquer pour le jeu. Résultat, j'ai presque honte de dire que j'y ai joué ! C'est vraiment trop insipide et je n'ai pas découvert une once de technicité dans le gameplay. Vous chopez un geste à deux francs (les animations ne s'illustrent effectivement pas par leur qualité) et vous le répétez inlassablement jusqu'à ce que mort s'en suive. Dans le fond, en faisant un jeu de combat avec des animaux et non pas des humains, les développeurs ont peut-être voulu créer une métaphore. Nous serions en train de devenir des êtres muent par des instincts bestiaux, la brutalité devenant notre mode d'expression privilégié. Un vaste débat. En tout cas, une chose est sûre : Warpath Jurassic Park ne vaut vraiment pas la peine de s'y attarder plus que le temps de finir la lecture de ce travelling. A mon grand regret, les dinosaures ont disparu de la surface du globe, et ce jeu m'a prouvé qu'il ne fallait peut-être pas tenter de les faire revenir. Voilà, vous pouvez désormais tourner la page et passer à autre chose.

CULTIVONS-NOUS DEUX SECONDES

■ *Vraiment, histoire de se donner bonne conscience et de prouver que leur titre n'était pas que bourrin, les développeurs ont intégré une minuscule section musée. Il s'agit, ici, d'en savoir un peu plus sur une race de dinosaures inclus dans le jeu. Poids, taille, période de règne sur Terre, cela ne va pas chercher loin mais l'option reste néanmoins intéressante. Rappelons tout de même aux paléontologues en herbe qu'un bon livre sur le sujet leur en apprendra plus sur ces bébêtes, et pour moins cher qui plus est.* ■

PRÉSENT DÈS LES ORIGINES

■ *Dès les premiers pas de la PlayStation, les dinosaures fascinaient (ouf, je ne suis donc pas le seul à aimer ces bestiaux) et arpentaient déjà les microprocesseurs de la machine. En effet, les premiers possesseurs de Play se souviendront sans doute que, dans le CD de démos qui était livré avec la console, il existait une démo technique permettant de manier en temps réel un bon gros tyrannosaure superbement modélisé. Près de cinq ans après sa création, cet amas de polygones reste toujours une référence en la matière. Etonnant.* ■

POUR QUEL PUBLIC ?
Les fanatiques absolus de Jurassic Park ou les apprentis paléontologues.

WARPATH JURASSIC PARK - 369 F Memory card Dual Shock

DESIGN — **7** Les dinos sont vraiment bien modélisés, mais les décors sont un peu fades.

MUSIQUE ET SON — **8** Une bande son orchestrale superbe et des bruitages vraiment pêchus.

DURÉE DE VIE — **3** Les combats s'enchaînent sans passion et le bourrinage excessif gave très vite.

ORIGINALITÉ — **5** Bon, c'est vrai, les combattants humains ont été remplacés par des dinos... Après ça...

JOUABILITÉ — **6** Rien de bien complexe. Vous vous contenterez de tapoter sur la manette. Subtilité : 0.

TECHNIQUE — **7** La réalisation des dinos est superbe, mais les animations assez limitées.

4 NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
Soyons clairs, si vous enlevez le nom Jurassic Park, vous obtenez un titre qui n'intéressera pas 10 pèlerins. De la baston aussi répétitive et sans la moindre finesse, nous n'en avions pas vu depuis des millions d'années. Aucun plaisir de jeu, aucune véritable innovation..

LE COMPARATIF : UN CHOUIA MEILLEUR QUE PRIMAL RAGE ET MOINS BON QUE MORTAL KOMBAT, C'EST DIRE...

ACCESOIRES CONSOLES

SAC DE TRANSPORT PLAYSTATION

C'est l'accessoire idéal pour **ranger** et **transporter** votre Playstation. Dotée d'espace supplémentaire pour le rangement des jeux, des accessoires et des câbles de connexion, la sacoche a été conçue pour assurer une mobilité et une protection maximum

ref : 25174

PORTE CD PLAYSTATION

C'est l'accessoire idéal pour **ranger** et **transporter** vos jeux Playstation. Conçu pour contenir jusqu'à 14 CD et leurs manuels, l'étui comporte également plus d'espace de rangement pour garder vos cartes mémoires à l'abri

129F

Manette analogique vibrante EDGE pour Playstation

ref : 11998 (rouge)
ref : 9428 (bleu)
ref : 9429 (blanc)
ref : 13868 (transparent)
ref : 9720 (noir)

MANETTE TURBO

49F

ref : 21815

2 CARTES MEMOIRES + UNE GRATUITE

99F

ref : 23912

CARTE MEMOIRE

49F

ref : 21814

CABLE RGB + CONNECTION AUDIO

79F

ref : 21816

VIRTUA STICK PLAYSTATION/SATURN ET BIENTÔT ADAPTATEUR DREAMCAST

199F

ref : 23358

CADEAUX

50 Ballons **offerts*** pour l'achat du hit :

FIFA 2000 sur Playstation

*Dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS

39F seulement

8 modèles différents

Relookez votre console avec les Collector's

Bon de commande

COMMANDER PAR TELEPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES (2,23F/Mn)

Nom : ..... Prénom : ..... ref : 25175

Adresse : .....

Ville : .....

Code Postal : ..... Téléphone : ..... Code Client : .....

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port metropole **24H** (1 à 6 jeux/films **49F**) Console/Lecteur **70F**		
Frais de port metropole **48H** (1 à 6 jeux/films **29F**) Console/Lecteur **60F**		
Frais de port DOM-TOM/CEE **24H** (1 à 6 jeux/films **95F**) Console/Lecteur **320F**		
Total à payer		

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

● Je règle par mandat
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

● Je règle par chèque
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

● Je règle par CB
remplir l'encadré ci- dessous et signer

MODE DE REGLEMENT

- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par CB n°:

Expire le ...../.....

Signature :

RCS PARIS B 305 215 683 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D' ERREUR TYPOGRAPHIQUE - "SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 666 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

NOUVEAU !

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

NOUVEAU !

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

@● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en reseau sur PC

→ ouvert le dimanche

@cces Internet

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Final fantasy VIII
Rôle-Aventure

Tomb Raider IV : La révélation Finale
Action-Aventure

Fifa 2000
Sport

Demain ne meurt jamais...
Action-Aventure

Formula One 99
Course

Soul Calibur
Course

Worl Wide Soccer 2000
Action-Aventure

Snow Surfer
Sport Auto

Jet Force Gemini
Shoot

Donkey Kong 64
Sport

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu' au 31/12/99
CONSOLE PLUS DECEMBRE 1999

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92245 MALAKOFF cedex

Bon de Réduction

Bientôt vous pourrez effectuer vos achats dans le plus grand Scoreg@mes du monde :

SCOREGAMES MULTIMEDIA
www.scoregames.com

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

HOT LINE

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

..LES SERVICES SCORE-GAMES..

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES NOUV

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARANTIE..

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL..

Par Vladimir Sebansky
Photo de Patrick Sordoillet

Co-fondateur du label Solid, ingénieur du son, roi du mastering chez Translab, joyeux remixeur, producteur et surtout musicien et bricoleur de sons qui font danser les jambes, Alex Gopher nous a ravis les oreilles avec son formidable album You my Baby and I et ses bombes tubesques Party People et The Child sorties récemment. Petite discussion avec le gars Alex, pour en savoir plus, parler de technologie, de musique et de jeux vidéo.

Alex Gopher

LE SON VENU D'AILLEURS

La PlayStation 2 a l'air vraiment incroyable, je ne pourrais pas me retenir, cette fois.

PlayStation Magazine : La PlayStation 2 arrive l'année prochaine. Là, je pense que je vais craquer ! J'ai lu un peu la presse… Cette console a l'air tellement incroyable que je ne pourrais pas me retenir, cette fois, j'en achèterai une. J'avais fui la PlayStation, de peur d'être trop accro. Dès que je mets la main dedans, je me fais si bien attraper que j'ai peur de ne jamais plus en sortir.

Alex Gopher : Qu'est-ce qui te fera plonger pour la PlayStation 2, qui te fera surmonter la peur d'en être accro ?

J'ai l'impression qu'avec les consoles qui arrivent, je vais pouvoir « y croire ». Avant, il y avait toujours l'interface, entre le jeu et moi, que je trouvais un peu lourde. Sur Tomb Raider, par exemple, il y a plein de choses qui ne me plaisent pas comme le graphisme parfois approximatif. La fluidité entre le jeu et le joueur n'est pas encore parfaite. Avec la PlayStation 2, j'ai vraiment l'impression qu'on pourra croire aux univers décrits dans les jeux.

Tu as eu d'autres consoles, avant ?

J'ai acheté une Game Boy dès qu'elle est sortie. A la maison, mon frère avait acheté la première console Philips, le Videopac. J'ai passé pas mal d'heures là-dessus. Et, là, je m'y suis remis un peu avec le Mac. J'ai joué aux classiques, de Myst à Tomb Raider. J'ai fini Myst et j'ai fini Riven, la suite. Et j'étais arrivé au premier tiers de Tomb Raider, mais ça fait trois mois que je n'y ai pas remis les pieds, par manque de temps. Je sais que, dès que je m'installe pour jouer, j'y reste au moins trois heures, donc, parfois, je me fais violence et je me retiens.

Et les jeux dans les salles d'arcade, dans les cafés ?

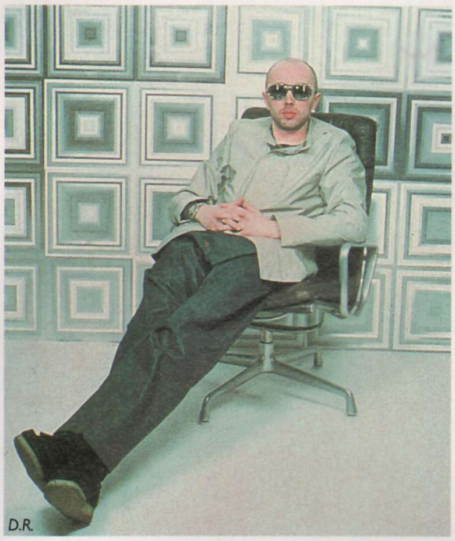
Je n'ai jamais été vraiment accro des jeux d'arcade, parce que ça revenait trop cher, quand on jouait dans les bars ou les salles de jeux. Quand j'étais jeune, mes parents ne me donnaient pas d'argent de poche. Ce qui est dément avec les consoles actuelles, c'est que tu as la même puissance que pour les jeux d'arcade d'il y a dix ans.

D'où te vient ce goût pour la technologie, les machines et leur utilisation pour produire de la musique ?

Plus jeunes, mes frères étaient sonorisateurs. A l'époque, on ne disait pas DJ. Ils avaient du matériel pour animer les soirées. Et donc, depuis que je suis gamin, je suis fasciné par la technologie. Je lisais les canards qui parlaient de tables de mixage, d'enceintes énormes… C'est, en tout cas, ce qui m'a donné envie d'être ingénieur du son. La fascination de la technique m'a, dès le départ, attiré. J'ai commencé à faire de la musique en tant que bassiste, dans une formation classique, rock. Je suis venu à la technologie plus par envie de faire de la musique tout seul que par conscience de ce que cela pouvait m'apporter. Maintenant, je me rends compte que la technologie m'apporte plein de choses, musicalement parlant. A l'époque, c'était plus parce que je ne pouvais pas faire autrement, parce que, malheureusement, je ne sais pas jouer de tous les instruments. La technologie et les machines sont le moyen pour mettre en œuvre mes idées, pour faire des morceaux qui se tiennent.

Ton « vrai » métier, jusqu'à ton premier album en tout cas, c'est celui d'ingénieur du son. On retrouve ton nom sur de très nombreux disques produits en France, d'ailleurs.

Ma passion pour la musique me vient indéniablement de mes frères. Mais, quand tu as 15 ans, c'est quand même illusoire de se dire qu'on pourra vivre de sa musique. Je me suis donc dirigé vers le métier d'ingénieur du son, pour rester dans la musique tout de même. Au début, j'ai suivi les deux parcours en parallèle, le groupe de rock et un bac scientifique pour devenir ingénieur du son.


D.R.

D.R.

D.R.

Et, aujourd'hui, si c'est quantifiable, dans laquelle de tes deux activités prends-tu le plus de plaisir ?

Je prends plus de plaisir à faire ma musique. Mais si j'ai pu devenir producteur, c'est grâce à mon métier d'ingénieur du son. L'un ne va pas sans l'autre. Le fait de travailler sur la musique des autres, de faire ces masterings, d'être en totale analyse de la musique, m'a donné toutes les clés pour devenir producteur. Mais c'est vrai que le plaisir maximum, c'est quand je suis dans mon studio. Toutes ces musiques sont super égoïstes à créer. Au départ, tu cherches d'abord à te faire plaisir, à te donner le maximum d'émotions en manipulant les sons et en créant quelque chose de nouveau. Quand je fabrique un morceau, à la fin, j'ai dû l'écouter 500 fois, t'es plus tout à fait surpris, tu connais la moindre parcelle de son par cœur.

Quelle ambition aviez-vous pour Solid à l'époque ?

L'ambition du label au début, c'était juste de faire exister la musique, qu'elle ne reste pas planquée dans des tiroirs. Même pour en vendre trois cents, c'est pas grave. Puis il y a eu le succès inespéré de Super Discount, les 4 maxis devenus un album. On a pris conscience qu'il y avait un public qui appréciait cette musique-là. Super Discount nous a permis de construire un collectif fort.

Ce n'est pas un peu fatigant de toujours entendre parler de French touch, à chaque fois que vous sortez un maxi ? De devoir reparler du lycée à Versailles…

Si, c'est fatigant. Les producteurs et musiciens qui viennent de Versailles représentent 1 % de la musique électronique qui se fait en France. Y a qui ? Air, Etienne et moi. C'est insultant pour tous ceux qui viennent d'ailleurs, et Dieu sait qu'ils sont nombreux et qu'ils font une tout aussi bonne musique. C'est intéressant pour les journalistes, c'est un peu rigolo parce qu'a priori, c'est une ville bourgeoise, y trouver de la musique électronique paraît un peu décalé. La French touch commence à me saouler mais je comprends que les Anglais aient besoin de donner un nom à la musique qui vient de France. Je pense qu'il y a toujours eu d'excellents producteurs en France, mais ces musiques, comme le jazz en France dans les années 60, sont instrumentales, du coup, on peut lutter à armes égales avec les Anglais ou les Américains.

ALEX GOPHER DISCOGRAPHIE

Gopher EP (1995)
Est-ce une Gopher party baby ? (1996)
Poumtchak - Consolidated/Départ en vacances (1997)
Gordini Mix (1998)
You my Baby and I (1998)
Poumtchak – All right/La Nageuse (1998)
You my Baby and I (1999)

Et de nombreux remixes pour Teri Moise, Etienne de Crecy, Jean-Louis Aubert, Bang Bang…

EN COULISSES

Par François Tarrain
Photos de Patrick Sordoillet

Quel est le point commun entre Léonard de Vinci, Yann Flemming, Hergé et Toby Gard ? Eh bien chacun a créé un personnage aujourd'hui universellement connu ! Une femme au sourire énigmatique pour le premier, un agent secret mythique pour le deuxième, un reporter intrépide pour le troisième et un personnage de jeu vidéo ultra sexy pour le quatrième... Eh oui, Toby Gard est le créateur de Lara Croft, mais également du concept de Tomb Raider ! Rencontre avec le père de la plus grande star virtuelle de tous les temps...

Toby Gard

LARA CROFT LUI DOIT LA VIE !

Je n'aurais pas fait de Lara Croft le personnage excessivement « sexuel » qu'elle est devenue.

Dans le microcosme des jeux vidéo, gravite une petite poignée d'hommes dont les noms resteront à jamais gravés dans l'Histoire. Certains ont conçu des consoles fabuleuses, d'autres ont inventé de nouveaux concepts de jeux ou donné naissance à des sagas au succès planétaire… Qu'ils soient Japonais, Américains, Anglais ou Français, ces personnages sont presque tous connus et reconnus dans le milieu. Presque, car parallèlement à ces développeurs qui squattent le devant de la scène, il existe également quelques personnages qui ne sont jamais sortis de l'ombre. Pourquoi ? Allez savoir… Peut-être ne ressentent-ils pas le besoin de vivre sous le feu des projecteurs ou peut-être tout simplement, n'ont-ils aucun besoin de reconnaissance et de célébrité pour être heureux… Des gens simples en fin de compte, motivés par leur seule passion pour les jeux vidéo, et non par une irrépressible envie de devenir des stars ! Tenez, prenons l'exemple de Toby Gard. Qui aurait pu me dire - avant de lire ce En Coulisses - en quoi ce type méritait d'être connu ? Personne ou presque… Pourtant, Toby a imaginé, conçu et développé le premier épisode d'une saga devenue mythique et créé le personnage le plus médiatisé de l'histoire des jeux vidéo ! Eh oui, à 27 ans cet artiste aussi discret que sympathique a donné naissance à Lara Croft et à Tomb Raider ! Rien que ça…

UNE IDÉE, UN CONCEPT ET BEAUCOUP DE TRAVAIL

Le parcours de Toby Gard ressemble par certains côtés à un conte de fée. Après un passage par une école d'art et de design, il met un terme à ses études et décide de se lancer sur le marché du travail. A l'époque - nous sommes en 1991 – Toby n'a que 19 ans et son premier pas dans la vie professionnelle n'a qu'un lointain rapport avec les jeux vidéo : il assemble des ordinateurs et installe des logiciels informatiques ! Parallèlement à ce job, Toby profite de son temps libre pour assouvir sa vraie passion : concevoir, dessiner et animer des personnages et des univers, sur son Amiga. Passionné depuis toujours par les jeux vidéo, Toby trouve un beau jour le moyen de cumuler ses deux passions au sein d'un même job : il sera designer dans un studio de développement ! Mais avant de franchir le pas, Toby fait ses armes chez lui. Pendant six mois il s'entraîne sur son ordinateur à manier des logiciels de conception graphique, jusqu'au jour ou il se sent enfin près à démarcher auprès de sociétés. Toby compile ses créations dans un book, et l'envoie à quatre studios anglais… Core Design retient sa candidature, et Toby intègre les équipes de développement en tant que designer. Après avoir travaillé sur BC Racers (Megadrive, 32X et PC), il décide rapidement de présenter à Core son propre projet : Tomb Raider ! Pour cela, il réalise un storyboard précis, dans lequel il expose le concept novateur du jeu et le type de gameplay qu'il souhaite mettre en place. Seulement voilà, après avoir rencontré les dirigeants de Core, Toby doit se rendre à l'évidence : tout le monde trouve son idée insensée et personne ne semble croire en son projet ! Mais qu'importe, Toby est pugnace et réussit à convaincre la société de lui donner carte blanche pour développer son jeu. Epaulé par Paul Douglas (il deviendra Programmeur principal sur TR), qui était à l'époque le seul à croire en Tomb Raider,

BC Racers est le premier jeu sur lequel Toby Gard ait travaillé chez Core.

Galleon est le seul titre en développement chez Confounding Factor. Sa production a commencé débuté 97 et il devrait sortir pour fin 2000. 3 ans et demi de labeur, pour un jeu qui s'annonce assez fabuleux…

TOBY GARD EN 6 DATES

1992 : Toby est engagé par Core Design.

1994 : Il assure le design de BC Racers, qui sortira sur Megadrive, 32X et PC.

Fin 1996 : Tomb Raider sort sur PlayStation et PC.

Mars 1997 : Toby quitte Core Design et monte avec Paul Douglas Confounding Factor.

1999 : Alors que la saga Tomb Raider s'est vendue à 17 millions d'exemplaires dans le monde, toutes machines confondues, Toby Gard planche depuis 2 ans et demi sur Galleon.

Fin 2000 : Sortie prévue de Galleon sur PC et peut-être PlayStation 2…

Toby lance le projet avec l'aval de Core. 90 % du développement se déroulera avec une équipe ultra réduite : 3 artistes et 3 programmeurs ! Tout au long de la production, personne chez Core n'a pris conscience du potentiel énorme de Tomb Raider et de son personnage central. Jusqu'au jour ou une version du jeu est présentée à l'occasion du salon E3 de Los Angeles en juin 96. Tout le monde découvrait pour la première fois, dans un coin du stand Eidos (à qui appartient le studio Core Design), les aventures mouvementées de Lara Croft, et apparemment les appréciait ! Contre toute attente, Toby Gard venait de dévoiler un véritable trésor, une manne inépuisable, qui aujourd'hui encore assure des lendemains radieux à Core Design et à Eidos !

LA LIBERTÉ RETROUVÉE

Après avoir terminé Tomb Raider dans la douleur sur PC et sur PlayStation, Toby Gard et son équipe découvrent avec une immense joie que leur bébé cartonne dans les magasins et squatte les premières places des meilleures ventes européennes. Seulement voilà, pour les dirigeants de Core Design et d'Eidos, le succès de TR implique la mise en chantier immédiate d'une suite, afin d'assurer la « deuxième couche » pour le Noël suivant ! Mais l'équipe de TR est fatiguée, par des mois de travail intensif et une partie du staff refuse de remettre le couvert aussi rapidement ! Overdose de Tomb Raider oblige, quatre membres de l'équipe dont Toby décident de quitter Core Design, mettant ainsi un terme à leur histoire avec Lara. Lourde perte pour les quatre compères, puisqu'ils sont obligés de céder à Core Design tous les droits d'exploitation de Lara Croft et de Tomb Raider (leur contrat de travail stipulait que toutes leurs créations revenaient à Core, et qu'il n'avait aucun droit dessus !). Mais qu'importe, Toby est beau joueur et ne regrette pas d'avoir abandonné son personnage et son jeu. Aujourd'hui encore, au regard des millions qu'ont rapportés Lara et les deux épisodes suivants de TR, il ne semble pas amère. Pas aigri pour un sou, Toby fonde en mars 1997 avec Paul Douglas sa propre société : Confounding Factor. Depuis, il planche - en tant que Directeur Artistique - sur un nouveau projet de son cru : Galleon. Prévu pour fin 2000 sur PC et peut-être PlayStation 2, Galleon est un projet ambitieux, développé par la toute petite équipe de Confounding Factor (12 personnes !) installée à Bristol, en Angleterre. Là-bas, l'ambiance est studieuse, paisible et n'a plus grand-chose à voir avec le stakhanovisme qui règne dans les gros studios. Associé à Interplay (qui éditera trois titres de Confounding, dont Galleon), Toby peut désormais prendre tout son temps pour exprimer son talent et concrétiser ses idées. Sans pression et libre de faire ce qui lui plaît, il semble avoir trouvé sa voie. Celle d'un artiste passionné par son travail, pour qui l'expérience Tomb Raider représente aujourd'hui une sacrée carte de visite, à défaut d'un sacré pactole…

TOBY GARD

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : Comment avez-vous eu l'idée de Tomb Raider ?

Toby Gard : Le concept de base était de développer un jeu de plates-formes action/aventure en 3D utilisant un principe de vue « à la 3è personne », avec un système de caméras dynamiques. A partir de là, l'idée de penser le jeu en s'inspirant d'Indiana Jones est venue tout naturellement. L'univers des films, avec ses temples démesurés se prêtait bien à l'ambiance de Tomb Raider. J'ai également été inspiré par des jeux comme Prince of Persia, ou encore par les films de John Woo.

Et Lara Croft ?

En ce qui concerne Lara Croft, elle n'était au tout début pas la seule héroïne de Tomb Raider. Je voulais qu'elle soit accompagnée d'un personnage masculin, et que le joueur puisse incarner l'un ou l'autre. Mais j'ai rapidement abandonné l'idée de ce second personnage, car il était trop complexe de développer deux aventures, qui se dérouleraient différemment selon que vous incarniez l'homme ou la femme. En fait, je n'ai conservé que Lara, car c'était à l'époque novateur de concevoir un jeu autour d'un personnage féminin.

Quelles références avez-vous utilisé pour concevoir le design de Lara ?

Je me suis inspiré du look des personnages des Comics américains, qui possédaient une particularité : leur physique était toujours exagéré ! D'autre part, je trouvais à l'époque que Neneh Cherry était une artiste au look assez intéressant. A partir de là, j'ai réalisé de nombreux dessins pour définir et affiner le physique de Lara. L'objectif final était d'obtenir un personnage qui ne soit pas trop réaliste, qui conserve un aspect cartoon, une sorte d'exagération de la nature !

Quelle actrice pourrait selon vous incarner Lara Croft au cinéma ?

Sans hésiter Salma Hayek. Elle serait parfaite !

Selon vous, le succès de Tomb Raider n'est-il pas dû à son héroïne, plutôt qu'à son concept ?

Aux deux, je pense ! Cependant, je ne sais pas dans quelle mesure Tomb Raider aurait rencontré un succès moins important, si Lara avait été moins sexy. Une seule chose est sûre : si tel avait été le cas, le marketing autour de Lara n'aurait certainement pas été le même… Il était donc très important que les deux ingrédients soient rassemblés !

Que pensez-vous du côté « sex symbol virtuel » de la Lara Croft d'aujourd'hui ?

Je pense qu'Eidos a très bien réussi à promouvoir Lara Croft. Personnellement, je n'aurais pas fait de Lara Croft le personnage « sexuel » qu'elle est devenue. Je l'ai conçue comme une personne un peu aristocratique, qui n'est pas prête à se montrer seins nus sur la couverture d'un magazine. Mais Eidos n'a évidemment pas les mêmes ambitions que moi. En fait, tout dépend de vos aspirations. Si vous voulez gagner de l'argent, alors il est normal que vous exploitiez un produit à fond. Si vous souhaitez simplement développer un jeu, vos objectifs ne sont pas les mêmes !

Etes-vous fier de la carrière de Lara ?

Oui, mais vu que je n'ai pas eu le courage de jouer à Tomb Raider III parce qu'il était trop difficile, je ne vois plus que l'aspect marketing de Lara Croft ! Par contre, j'ai envie de jouer à Tomb Raider IV, car les développeurs de Core Design qui ont travaillé sur le jeu sont bons.

Entre les premières esquisses de Lara Croft, et le résultat final, la miss aura physiquement beaucoup évoluée…

Ça doit tout de même être difficile de ne pas profiter des bénéfices générés par la « marque » Lara Croft, alors que vous en êtes le créateur…

Certes, mais finalement, il ne s'agit que d'argent ! Si j'étais resté chez Core Design pour tirer profit de Lara Croft, j'aurai également perdu le contrôle de Tomb Raider. Et cela ne m'aurait pas intéressé. En quittant Core, je gagnais ma liberté d'expression !

Vous auriez pu utiliser le personnage de Lara dans un jeu radicalement différent et profiter ainsi de sa popularité.

C'est vrai, oui. Mais d'un autre côté, je ne sais pas dans quelle mesure j'aurai pu garder le contrôle sur le personnage, chez Core Design. Pour eux, Lara est devenue tellement importante, qu'ils ne m'auraient peut-être pas permis de faire absolument tout ce que j'aurai voulu et ils m'auraient probablement demandé de développer un nouveau jeu de plates-formes.

Ça ne vous gêne tout de même pas un peu d'être toujours resté dans l'ombre de Tomb Raider ?

Non, beaucoup de gens dans le milieu savent que j'ai créé Lara Croft et Tomb Raider. Et ça me suffit. C'est un véritable atout pour négocier avec les éditeurs. La preuve, ça m'a permis de signer avec Interplay !

Vous n'en n'avez pas marre d'être connu simplement comme le père de « Lara Croft » ?

Ça changera peut-être lorsque notre projet actuel sortira ! Mais je suis tout de même très content d'être considéré comme le créateur de Lara Croft.

Si c'était à refaire, que changeriez-vous ?

Pas grand-chose, car j'étais assez content de Tomb Raider.

Vous ne développeriez pas le jeu dans votre propre studio !

Si, bien évidemment !

Pourquoi Lara est le seul personnage de jeu qui ait posé sur la couverture des magazines grand public ?

Tout simplement parce qu'elle est mignonne et sympathique ! Elle ressemble à ces femmes au physique parfait que l'on voit sur les couvertures des magazines.

Avec les nouvelles générations de consoles, assistera-t-on à la naissance de stars virtuelles, strictement identiques à celles d'un film ?

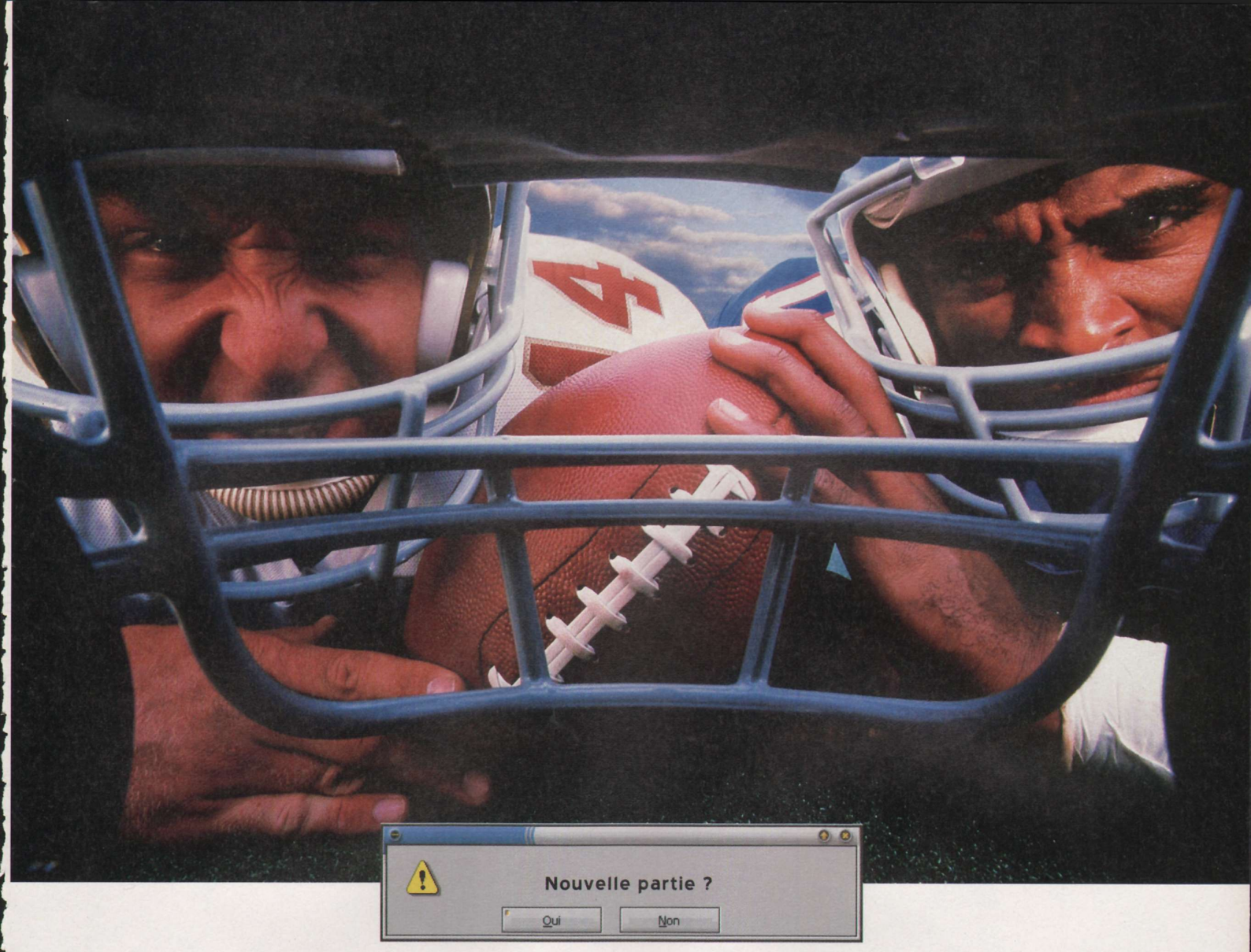
Je ne pense pas. Car les personnages de jeux vidéo sont et seront modélisés en 3D à l'aide de polygones. Et même si les nouvelles consoles permettront d'en afficher de plus en plus, les développeurs ne pourront pas créer des personnages en tous points identiques à la réalité.

Et dans dix ans ?

Il sera probablement possible de concevoir de tels personnages pour les besoins d'un film. Mais pour atteindre ce niveau de réalisme dans un jeu, il faudra encore attendre très longtemps ! Car pour rendre un personnage virtuel aussi réel qu'un être humain, il faut le doter d'un nombre incroyable de petits détails. Et ce serait une perte de temps terrible si l'on essayait d'atteindre ce niveau de perfection. Les jeux vidéo font appel à l'imagination, et on doit utiliser les nouvelles technologies pour créer des univers plus complexes et plus riches, pas pour reproduire la stricte réalité !

D'ici là, quels sont vos projets ?

Nous travaillons actuellement sur Galleon, un projet ambitieux dans lequel nous essayons de mixer plusieurs genres : de la plate-forme, du combat, un univers riche et complexe, une bonne dose d'humour, une action très rapide, des personnages attachants.



Taquiner des joueurs du monde entier sans se blesser, c'est jouable.

ZONE JEUX
zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, ZonejeuX est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* ZonejeuX Online, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde.

Un avant-goût de ce qui vous attend

AGE OF EMPIRES II : AGE OF KINGS | COMBAT FLIGHT SIMULATOR | MIDTOWN MADNESS | MOTOCROSS MADNESS | UNREAL TOURNAMENT *

EVIDSPACE

* Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires II, Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software

une seule adresse : www.zonejeux.com

AVEC TOUT LE PLAISIR QU'ELLE TE DONNE TU POURRAIS QUAND MÊME LUI OFFRIR UNE NOUVELLE ROBE DE TEMPS EN TEMPS !!

GK22

VU A LA TELE

99F

Graphic Kit®

for SONY® PLAYSTATION®

MEdiasoft

Distributeur exclusif

GK23

GK24

GK25

GK01

GK03

GK04

GK05

GK07

GK11

GK13

GK14

GK15

GK16

GK18

GK20

Matière plastique PVC - Résiste à la chaleur - Se colle et se décolle à volonté
Pratiquement inusable - Une qualité graphique époustouflante - Très facile à poser

MEdiasoft

Distributeur exclusif du Graphic Kit en France - Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux video, consoles, accessoires, figurines, DVD, etc. Une gamme de plus de 500 produits. SERVICE ET CONSEIL SPÉCIAL REVENDEURS : VOS COMMANDES PASSÉES AVANT 19H AU 01 39 91 50 01 VOUS SONT LIVRÉES DÈS LE LENDEMAIN MATIN. APPELEZ-NOUS VITE

Disponible chez :

TOYS 'R' US

MICROMANIA

Difintel - Micro

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

CYBER

SCORE GAMES

STOCK GAMES ACHAT - VENTE - ECHANGE

cora

ULTIMA

GAMELAND

E.LECLERC

Ainsi que 300 magasins indépendants

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F

Total à payer : F

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

Versions Longues

C'est Noël !

La neige tombe, il fait moins vingt degrés et il va falloir se forcer à acheter des cadeaux, même pour ceux que l'on déteste tout particulièrement. Heureusement, cette fête servira à quelque chose : recevoir de nouveaux jeux pour étoffer sa collection vidéo-ludique ! En revanche, nous vous souhaitons à l'avance une bonne année en espérant que l'an 2000 remplira toutes vos espérances en matière de... ce que vous voulez !

Attention !

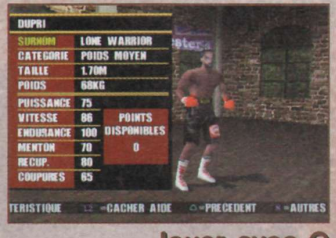
Pour des raisons de délais, certaines astuces n'ont pu être testées que sur des versions non finalisées des produits. Par conséquent, il peut arriver que, suite à des manipulations de dernière minute sur le programme, ces codes ne fonctionnent plus sur votre version. Nous ne manquerons toutefois pas de les mettre à jour dans nos prochains numéros, au besoin.

Knock Out Kings 2000

Jouer avec Jermaine Dupri

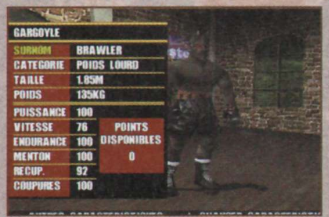
Dans le menu de création des boxeurs, entrez le nouveau nom suivant : JERMAINE DUPRI. Pressez sur le bouton ○ pour sauvegarder le personnage et pouvoir l'utiliser en mode carrière et exhibition.

Entrez le nom dans le menu des carrières.



Jouer avec une gargouille

Dans le menu de création des boxeurs, entrez le nouveau nom suivant : GARGOYLE

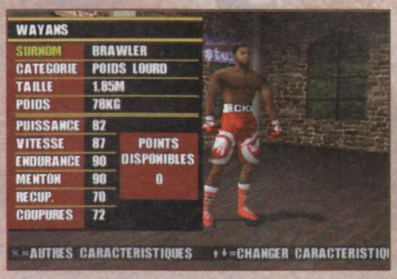


Jouer avec O

Dans le menu de création des boxeurs, entrez le nouveau nom suivant : O.C'est le gars qui a composé les musiques du jeu !

Jouer avec Marlon Wayans

Dans le menu de création des boxeurs, entrez le nouveau nom suivant : MARLON WAYANS



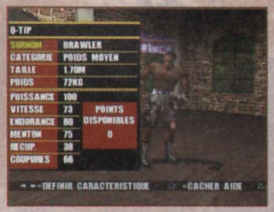
Jouer avec Marc Ecko

Dans le menu de création des boxeurs, entrez le nouveau nom suivant : MARC ECKO

Jouer avec Q-Tip

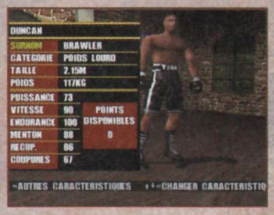
Dans le menu de création des boxeurs, entrez le nouveau nom suivant : Q TIP

Q-Tip est un des membres du groupe de rap A Tribe Called Quest.



Jouer avec Tim Duncan

Dans le menu de création des boxeurs, entrez le nouveau nom suivant : TIM DUNCAN



Ape Escape

Balles explosives supplémentaires

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : R2, ↓ L2, ↑ → ↓ → ←. Vous obtiendrez 99 balles explosives !

Exécutez les manipulations sur cet écran !

médialect

La Direction De JOYtec# Decline toute responsabilité

Accrochez-vous, l'effet Airpad© vous collera bientôt au plafond (dans le meilleur des cas) et surtout, réconciliera votre esprit avec l'agilité de vos mains. Une légère inclinaison en avant, en arrière, sur les côtés et l'action est immédiatement répercutée sur l'écran. Le secret de l'Airpad© ? Une technologie optique révolutionnaire offrant une jouabilité inégalée à ce jour. Idéale pour toute simulation de conduite, de vol ou d'action. Plus d'efficacité, plus de confort, plus de sensations de jeu ; vous voilà prévenu. A vous de jouer !

Compatible PlayStation® Contrôle 2 axes par inclinaison latérale ou faciale Réactivité immédiate Programmation mode digital, analogique ou twist Indicateurs lumineux de direction Coque amovible personnalisable Configuration standard des boutons pour un usage "gamepad" traditionnel

JOYTECH EUROPE

Choisir Joytech, ça n'a rien d'accessoire

Airpad est une marque déposée de Airpad Corporation. Joytech Europe est une marque déposée de Joytech Ltd. PlayStation est une marque déposée, propriété de Sony Computer Entertainment. Photo non contractuelle. Tous les accessoires Joytech sont distribués en France par Take 2 Interactive - 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint Mandé. Tél. : 01 53 66 10 34 Fax : 01 53 66 10 40

TAKE 2

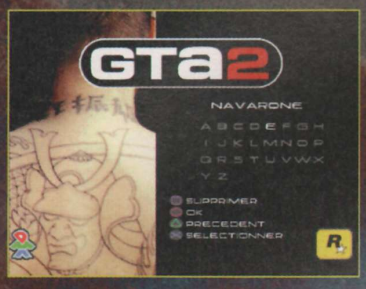
Versions Longues

Grand Theft Auto 2

Sélection des niveaux
Entrez le nouveau nom suivant : ITSALLUP

Entrez les noms dans ce menu.

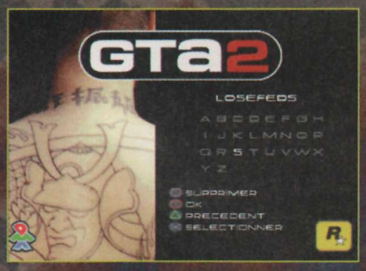
Toutes les armes
Entrez le nouveau nom suivant : NAVARONE



Plus de thunes
Entrez les nouveaux noms suivants : MUCHCASH

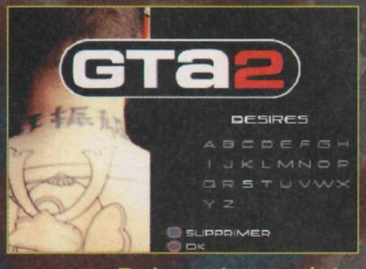
Energie illimitée
Entrez le nouveau nom suivant : LIVELONG

Pas de police
Entrez le nouveau nom suivant : LOSEFEDS

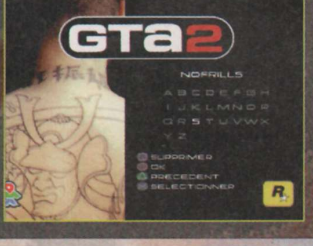


Points multipliés par 5
Entrez le nouveau nom suivant : HIGHFIVE

Niveau de poursuite au maximum
Entrez le nouveau nom suivant : DESIRES



Debug des scripts
Entrez le nouveau nom suivant : NOFRILLS



Dix millions de points
Entrez le nouveau nom suivant : BIGSCORE

Nouvelle configuration
Entrez le nouveau nom suivant : WUGGLES

R/C Stunt Copter

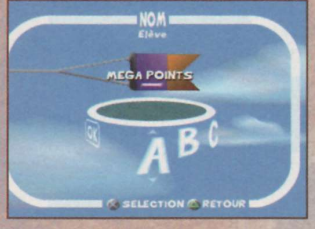
Toutes les médailles d'or
Sur l'écran titre, faites ↓ ↑ ← → △ ✕ □ ○.

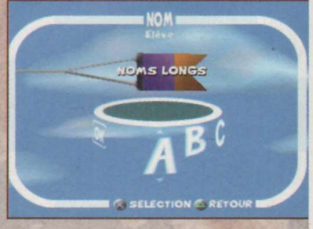
Faites les bidouilles sur cet écran !

Sélection des niveaux
Sur l'écran titre, faites ↓ ↑ → ← △ ✕ □ ○.

Mega points
Sur l'écran titre, faites L2, R2, L1, R1, △ ○ ✕ □.

Noms longs
Sur l'écran titre, faites ↑ ↓ ← → △ ✕ □ ○.





médialect

interDictiOn fOrMeLLe De ParLer au cONDucteur

Allons droit au but. Plus qu'un volant de conduite, "The Official Jordan Grand Prix Racing Wheel 2in1 Edition" est un véritable "violent" de conduite. Poussez les gaz et faîtes péter les soupapes car tout, on dit bien tout, vous mettra dans la peau d'un pilote. Du passage des vitesses, aux pédales analogiques, en passant par le retour de force du volant, que du bonheur, de la sueur et des sensations !

Compatible PlayStation® et Nintendo 64™ Technologie Dual Force Feedback™ Compatible avec tous les jeux Dual Shock™ Sélection des vitesses au volant ou par levier de vitesses type rallye Reproduction fidèle d'un volant de F1 avec gommes latérales adhérentes Ergonomie totale pour un parfait contrôle Pédales analogiques style F1 réactives

JOYTECH
EUROPE

Choisir Joytech, ça n'a rien d'accessoire

Joytech Europe est une marque déposée de Joytech Ltd. PlayStation est une marque déposée, propriété de Sony Computer Entertainment. Nintendo 64™ est une marque déposée de Nintendo Co, Ltd.
Jordan Grand Prix Racing est une marque déposée. Photos non contractuelles. Tous les accessoires Joytech sont distribues en France par Take 2 Interactive - 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint Mandé.
Tél. : 01 53 66 10 34 Fax : 01 53 66 10 40
TAKE 2

Versions Longues

Hot Wheels Turbo Racing

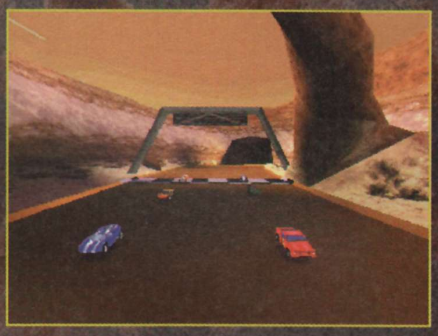
Turbo Illimité

Sur l'écran des menus généraux, faites R2, L1, □ △ R1, L2, L1, R2. Un son vous confirmera que l'astuce est enclenchée.

C'est sur cette page qu'il faut être agile de vos doigts !

Petites voitures

Sur l'écran des menus généraux, faites □ R2, L2, △ △ L2, R2, □.



Pneus larges

Sur l'écran des menus généraux, faites □ △ □ △ R1, R1, L2, L2.

Graphisme en flat shading

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

Sons bizarres

Sur l'écran des menus généraux, faites R2, R1, L2, R2, □ △ L1, R1.

Voiture TowJam

Sur l'écran des menus généraux, faites □ △ L1, R1, L2, R2, □ △.

Spyro 2

Démo de Crash Team Racing

Sur l'écran d'ouverture, maintenez les touches L1 + R2, puis faites □.

Exécutez les manips sur cet écran !

Rush Down

Tous les circuits

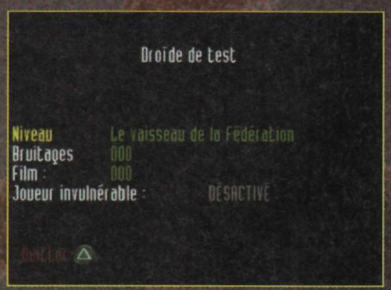
Sur l'écran principal, faites ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → △ ○ △ ○.

Star Wars : Episode 1 - La Menace Fantôme

Debug mode

Sur le menu principal, placez votre curseur sur Options. Ensuite, faites △ ○ ← L1, R2, □ ○ ←. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Maintenez les boutons L1 + Select + △ un menu de Debug mode apparaîtra à l'écran et vous permettra de sélectionner votre niveau, les vidéos ou d'accéder à l'invincibilité.

Placez votre curseur sur « options ».



Voici le fameux écran secret.

médialect

Carte MéMOire 8MB, respectez Les DOses Prescrites

Bien sûr vous l'aimez votre PlayStation®, vous la bichonnez, c'est normal après tout : elle vous procure tellement de joies et de sensations. Alors pour lui faire plaisir (et surtout vous faire plaisir), offrez-lui la nouvelle génération de cartes mémoire Joytech. De sacrés numéros ces cartes mémoire : 1, 2, 4, 8, 24 ou 56 Mb. Vous choisissez la puissance, vous choisissez la couleur et c'est parti pour des moments toujours plus vibrants. Bref, votre histoire d'amour avec votre PlayStation® n'a pas fini de faire des remous !

Cartes mémoire totalement compatibles PlayStation® De 15 à 840 emplacements de sauvegarde disponibles selon le modèle Technologie "flash memory" Qualité totale garantie avec 4 points de contrôle lors de la production

JOYTECH
EUROPE

Choisir Joytech, ça n'a rien d'accessoire

Joytech Europe est une marque déposée de Joytech Ltd. PlayStation est une marque déposée propriété de Sony Computer Entertainment. Photos non contractuelles.
Tous les accessoires Joytech sont distribués en France par Take 2 Interactive - 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint Mandé. Tél. : 01 53 66 10 34 Fax : 01 53 66 10 40

Versions Longues

NFL Xtreme

Grosses têtes
Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant :
BIGHEAD BOBBY

Longs cous
Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant :
GEORGE GIRAFFE

Bras courts
Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant :
SHRIMPY SEAN

Joueurs géants
Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant :
BIG BEN

Petits joueurs
Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant :
TINY TOM

Animations inversées
Sur l'écran Free Agent, entrez le nouveau nom suivant : LAMEBOY

Re-Volt

Toutes les voitures
Entrez le nouveau nom suivant : CARNIVAL

Tous les circuits
Entrez le nouveau nom suivant : TRACKER
Si vous désirez utiliser les circuits miroirs, faites ▲ jusqu'à ce que la lettre M s'inscrive. Pour les pistes inversées, mettez la lettre R.

Xena : Warrior Princess

Le plein de vitalité et de bouclier
Sur l'écran des menus généraux, faites △ □ △ □ □ ▲ ▲ ▲.

Soyez rapide sur cette page !

Invincibilité
Sur l'écran des menus généraux, faites ▲ ▲ ▲ ○ □ ▲ ▶ ◀.

+ DE 170 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

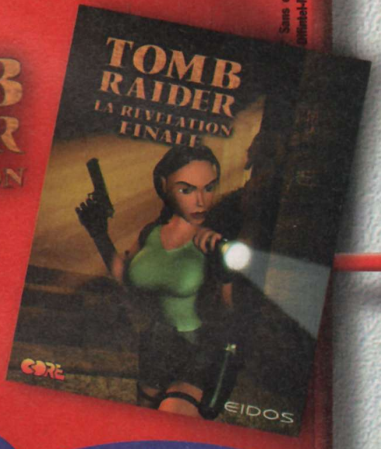
Et toi avec qui passes-tu Noël ?

Viens Découvrir le chéquier-cadeaux dans toutes les boutiques Difintel,

+ DE 13 OFFRES EXCLUSIVES !!

des cadeaux des cadeaux et encore des cadeaux ...

TOMB RAIDER LA REVELATION FINALE



Ton 1er cadeau de NOËL

Difintel t'offre 3 heures de communication téléphoniques nationales GRATUITES*

* sur présentation du magazine sans obligation d'achat

Sans obligation d'achat, valable jusqu'au 15 février 2000 dans les magasins Difintel-Micro participant à l'opération. Conditions en boutique.

© Eidos

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE	
01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
05 Gap	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	04 93 93 54 33
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 67
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 38 39
47 Agen 2	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
55 Verdun	03 29 86 79 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• St Germain en laye • Boulogne • Perpignan • Aix en Provence • Carpentras • Longwy • Crépis Valois • Clermont (60) • La Réunion • Bayonne • Roubaix • Vitré • Revel • Thionville • Neuilly sur Seine • Marmande • Hauteville • Dreux • Evreux • St Gaudens.

ITALIE
• Alessandria.

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne.

FETEZ LA FIN D'ANNEE 1999 EN BEAUTE !

+

VOUS EN REVIEZ, JOYPAD L'A FAIT !

En vente 35 F chez tous les marchands de journaux

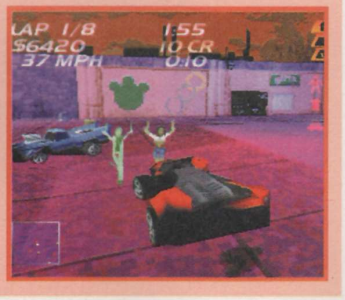
court métrage

Une bien belle moisson. Pourtant, Travellings et Courts Métrages se partagent équitablement la vedette en cette fin d'année. Il existe de nombreuses valeurs sûres en boutique et le choix pourra être difficile en fin d'année. Qu'à cela ne tienne n'oubliez pas de conservez précieusement ce PlayStation Mag. avec vous et de passer notre guide des jeux 99 à toutes les personnes susceptibles de vous offrir un petit quelque chose. On appelle ça de la stratégie. Il ne manquerait plus qu'on vous refile un nanard dans vos chaussettes au pied du sapin !

CARMAGEDDON

Pourquoi tant de haine ? Des barbares du futur s'amusent à écraser des piétons (extraterrestres pour rester politiquemet correct) avec leurs gros véhicules, et ce, sans respecter l'incontournable code de la route. En fait, celui qui a en premier repeint sa bagnole de viscères a gagné ! Un principe peu civilisé qui froissera cependant pas mal de personnes au tempérament précieux. L'éditeur cherche peut-être à passer au journal de 20h (souvenez-vous de G.T.A de Take 2), en créant une polémique sur la violence dans les jeux vidéo, propice à se faire une pub monstrueuse auprès des joueurs avides de sensations extrêmes. Surtout qu'il n'y a pas vraiment de quoi se réjouir puisque la qualité de la production n'a rien d'extraordinaire. Les animations souffrent de saccades alors que les graphismes, eux, exploitent sans aucun doute 30 % des possibilités de la machine. Jeu trash, réalisation trash. L'idée de faire de la provocation gratuite pour de simples raisons mercantiles ne sert pas l'image du jeu vidéo et des joueurs en général. Carton rouge !

Il paraît que le scandale et la polémique font vendre. En fait, pourquoi se fouler à développer un jeu alors qu'il suffit d'une idée saugrenue ? Tiens, pour me faire de l'argent, je vais sortir prochainement un soft de serial killer dans lequel on pourra torturer ses victimes...



FICHE TECHNIQUE

2

GENRE COURSE
EDITEUR TITUS
DISPONIBLE FIN OCTOBRE

WORMS PINBALL

Worms est un jeu d'exception, drôle, explosif, original... Il possède les qualités qui font d'un « petit » jeu un titre incontournable. Découvrir une version flipper de ces petits vers guerriers étonne. Et amuse aussi. Mais même si l'on ne peut s'empêcher de trouver le jeu sympathique, on se dit que le côté « recyclage » de la chose se révèle quelque peu gênant. S'essayer à une « simulation » de flipper reste un exercice assez décalé sur console, réservé à un public très particulier. Pour dire la vérité, Worms Pinball est assez amusant. Il y a ici deux plateaux de flipper – Worms et World Rally Fever – et tous les deux procurent d'assez bonnes sensations (les déplacements de la balle sont bien gérés). Maintenant, il n'y a pas de quoi s'extasier et, comme toujours avec les flippers, celui-ci se révèle assez rapidement lassant. Entendre les exclamations des petits vers amuse mais ne motive plus guère après une heure de jeu. Toutefois, pour un flipper, Worms Pinball s'en tire honorablement.

Rappelons, au risque de nous répéter, que Worms est un des meilleurs titres multi-joueurs de la PlayStation. Team 17 nous ressert son titre phare à toutes les sauces mais on replonge toujours avec plaisir. Un peu comme Hudson avec son Bomberman. On espère tout de même, dans le futur, de véritables innovations.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE FLIPPER
EDITEUR INFOGRAMES
DISPONIBLE NOVEMBRE 99

CYBER TIGER

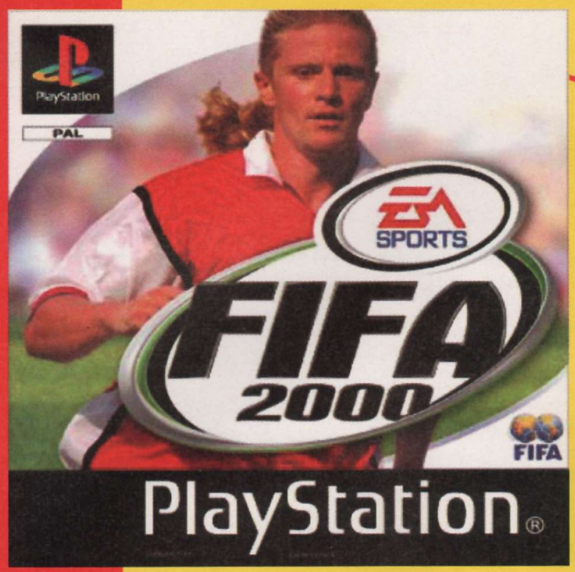
Pour son nouveau jeu de golf, Electronic Arts a opté pour un gameplay hyper simplifié rappelant celui du fantastique Everybody's Golf. Malheureusement, si les modes de jeu sont étonnement nombreux (4 balles, Shoot Out, Skins, Training, Foursomes, Stroke Play, mode Carrière), le feeling lui est à des années lumière de celui du titre de Sony. On a effectivement beaucoup de mal à apprécier les distances, malgré le système de zoom. Du coup, on swing avec peu de précision. Gênant, n'est-ce pas ? Autre défaut, l'animation minimaliste des personnages, les développeurs auraient quand même pu faire un petit effort. Reste, pour se consoler, une réalisation graphique assez mignonne (le look caricatural des golfeurs est plutôt sympathoche), mais bon inutile de dire que ça ne suffit pas.

A ce jour, Everybody's Golf est le meilleur jeu de golf arcade. La suite de cette petite bombe ludique est sortie au Japon il y a environ deux mois, mais pour le moment aucune date européenne n'a été annoncée.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE GOLF
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE DÉCEMBRE 99



BON DE REDUCTION

35F

SCORE GAMES MULTIMEDIA

DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF

FIFA 2000 OU XENA

(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 334F)

VALABLE JUSQU'AU 31/12/1999

SCORE GAMES MULTIMEDIA

VOUS OFFRE

UN BON D'ACHAT DE 35F

VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

COMMANDES VPC :

SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULÉE
92245 MALAKOFF cedex
tel : 01 46 735 720

SCORE-GAMES C'EST 37 MAGASINS

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GÉANT CASINO-
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard - 76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck - 80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

RC B 385215603

CHOCOBO RACING

Squaresoft s'égare parfois, comme n'importe quel éditeur. Réputé pour la qualité de réalisation de ses titres, le géant à qui l'on doit la série de Final Fantasy met en scène une de ses créatures fétiches dans ce jeu de course : le Chocobo. Seul problème, on est loin des graphismes d'un FF et même de son intérêt. Le principe est ultra classique, avec des courses rapides, des bonus à ramasser sur la piste pour ennuyer ses adversaires, et les personnages de l'univers FF à sélectionner. Malheureusement, le gameplay n'est pas très bien réglé, puisque si vous avez le malheur d'essuyer les dégâts d'un des bonus, vous aurez peu de chances de revenir dans la course. De même, l'inertie est exagérée, bref, Chocobo Racing ne fait pas le quart du début de la moitié du poids face à un Crash Team Racing...

Squaresoft tente visiblement d'imposer sa gamme de produits dérivés de la saga FF chez nous. Il faut savoir qu'au Japon, d'autre jeux mettent en scène ce fameux Chocobo, comme Chocobo Dungeon, par exemple, jeu de rôle simpliste et non scénarisé. Espérons qu'il s'agit plutôt d'une volonté globale, et que nous récupérerons ainsi des titres plus honorables comme Chrono Cross.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE COURSE
EDITEUR SQUARESOFT
DÉJÀ DISPONIBLE

MASTER OF MONSTERS - DISCIPLES OF GAIA

Voici un titre qui ne souffre pas d'une grande concurrence sur PlayStation, dans le genre tactique. Il se révèle intéressant. Et très riche. Les subtilités du jeu sont nombreuses. Il est possible d'invoquer de nombreux monstres différents, qui évoluent en changeant de niveaux et peuvent attaquer de trois manières différentes (corps à corps, projectile ou pouvoir magique), vous pouvez récupérer des objets magiques, lancer des sorts... Il est même possible de faire fusionner des monstres (ou des humains) entre eux pour obtenir des créatures encore plus puissantes. Ce n'est toutefois pas sans risques... Les statistiques (capacités de déplacements, niveaux de défense...) sont fouillées et le jeu, dans le fond, n'est vraiment pas bâclé. Malheureusement pour lui, Master of Monsters fait vraiment vieillot. Ne serait-ce que les images fixes style mangas superbes, on a franchement l'impression de se retrouver sur consoles 16 bits. Le jeu est lent (un combat dure une petite heure), les graphismes minimalistes et il faut vraiment être dans le trip pour se motiver et continuer. Un titre à réserver aux acharnés du genre. Ceux-là, toutefois, ne devraient pas être déçus...

Que Master of Monsters ressemble à un jeu 16 bits n'a rien d'étonnant puisqu'en 1994, on le retrouve sur Genesis (la Megadrive de Sega). Le fait que le jeu soit ici transposé sans qu'il y ait de réels efforts d'adaptation au niveau de la réalisation, dessert évidemment le jeu. Cinq années plus tard, on est en droit d'être un peu plus exigeant...

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE JEU DE STRATÉGIE
EDITEUR JVC
DÉJÀ DISPONIBLE

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS. Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse.

Porsche Challenge	89 F	Gran Turismo	119 F	Ridge Racer 4	149 F	NBA 99	199 F	Castrol Honda	229 F	Star Wars - Epis. I	249 F
V-Rallye	89 F	Tekken 3	119 F	Metal Gear Solid	179 F	Rollcage	199 F	Silent Hill	229 F	Quake 2	249 F
ODT	99 F	Tomb Raider 3	119 F	FIFA 99	199 F	Syphon Filter	219 F	Monde des Bleus	249 F	Wipe Out 3	249 F
Resident Evil	99 F	Formula One 98	129 F	Ko Kings Boxing	199 F	V-Rally 2	219 F	Soul Reaver	249 F	X-Files	249 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/12/99.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

MILLENNIUM SOLDIER - EXPENDABLE

Millennium Soldier est un jeu antique dans son concept. Vous y incarnez un petit bonhomme surexcité, qui casse tout ce qui bouge (a priori ce sont des ennemis) et qui avance tout le temps. Voilà. Le concept, s'il ne fait pas dans le « nous allons changer le monde », n'est pas non plus à blâmer. Nous avons affaire à un jeu d'action simple et basique. Point. Le truc, c'est que l'on ne s'amuse que très moyennement ici. Certes, il y a de nombreuses armes différentes, mais est-ce vraiment assez ? En plus de cela, il faut bien avouer que, graphiquement parlant, Millennium Soldier fait dans le minimalisme, la 3D en plus. L'option deux joueurs est ici la bienvenue : elle permet de s'ennuyer avec un ami. Bref, malgré toute ma bonne volonté, j'avoue n'avoir accroché que très moyennement. Je sais, ce sont les fêtes de fin d'année, il faut être gentil, tout ça, mais que voulez-vous, il y a tellement d'autres bons titres de disponibles... Un jeu à ne pas inscrire sur sa liste des cadeaux de Noël.

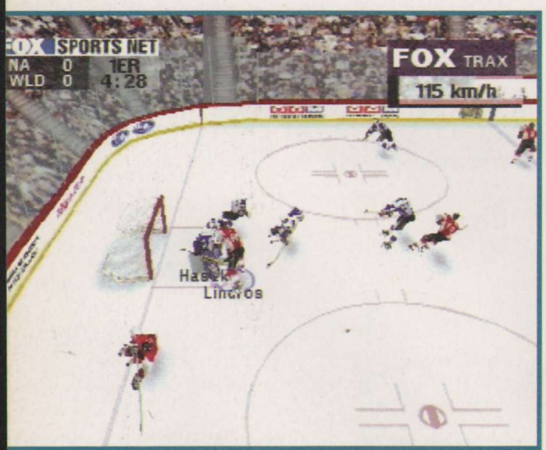
Millennium Soldier fait penser à des jeux comme Ikari Warriors, Commando ou, plus près de nous, Super Smash TV (ce titre est pourtant bien vieux !). Si la magie des jeux d'action vus de haut opérait sans problèmes il y a quelques années, force est de constater que les goûts et les aspirations ont quelque peu changé.

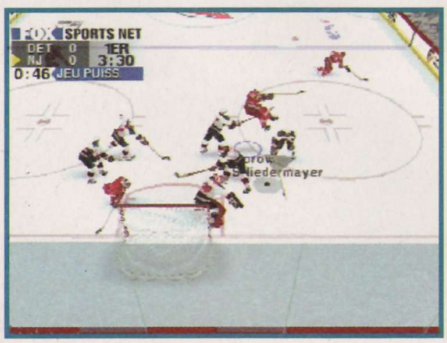
FICHE TECHNIQUE

4

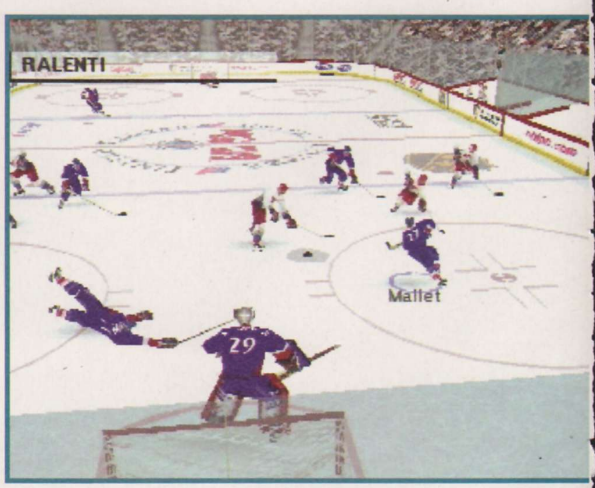
GENRE **TIR**
EDITEUR **INFOGRAMES**
DISPONIBLE **DÉCEMBRE 99**

NHL CHAMPIONSHIP 2000





Pour leur première simulation de hockey sur glace, Radical Entertainment s'en est plutôt bien tiré. Une bonne petite surprise lorsque l'on songe à la médiocrité de leur jeu de basket (cf. Court Metrage de NBA Basketball 2000 dans ce numéro). La prise en main est agréable, les adversaires ont un comportement cohérent et, techniquement, l'ensemble tient plutôt la route. Bref, on s'amuse. Le problème, c'est que NHL Championship 2000 arrive un peu trop tard, en fait juste après le fantastique NHL 2000 d'EA Sports dont la réputation n'est plus à faire. Eh oui, la vie est parfois bien cruelle ; malgré l'absence de tares ludiques grossières, le titre de Radical Entertainment demeure un cran en dessous de la référence actuelle du hockey virtuel et ce, à tous les niveaux. Comme on dit chez nous, entre Glenn Close et Salma Hayek le choix est vite fait non ?

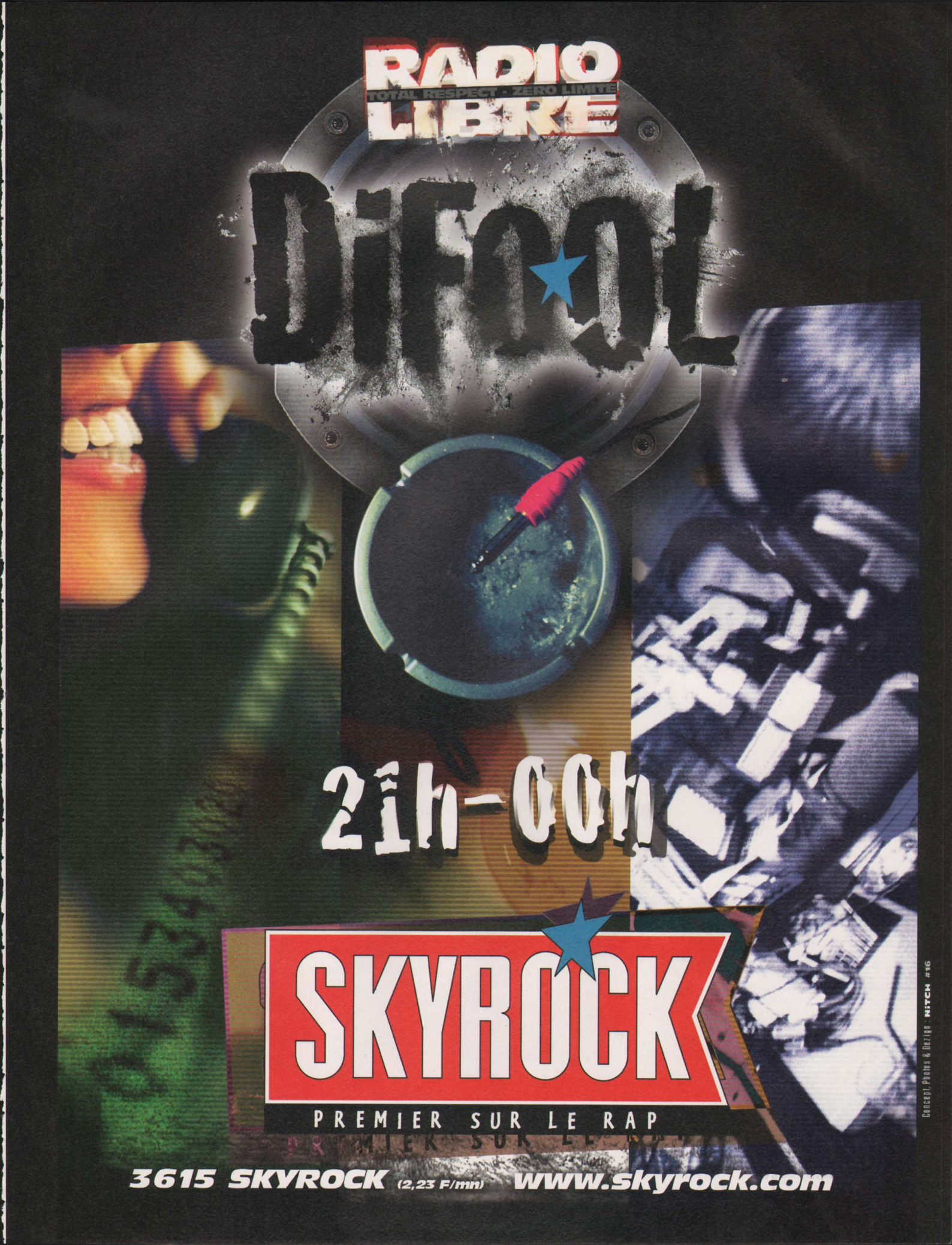


Activision tente d'élargir sa gamme de jeux en misant sur le sport. Un choix particulièrement risqué compte tenu de la domination écrasante d'EA Sports sur ce secteur du marché. Néanmoins qui ne tente rien n'ayant rien, il convient de saluer le courage de l'éditeur.

FICHE TECHNIQUE

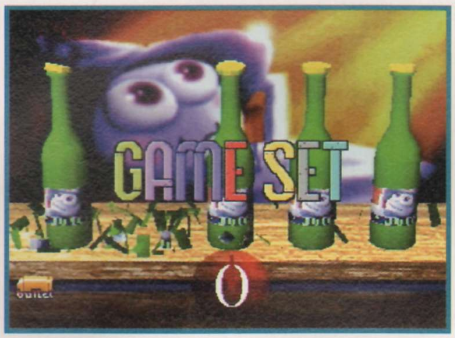
7

GENRE **HOCKEY SUR GLACE**
EDITEUR **ACTIVISION**
DISPONIBLE **DÉCEMBRE 99**


RADIO LIBRE
TOTAL RESPECT · ZERO LIMITE
DIFool
21h-00h
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
3615 SKYROCK (2,23 F/mn) www.skyrock.com
Concept, Photos & Design : NITCH #16

MIGHTY HITS SPECIAL

Voilà un petit jeu qui ne paie pas de mine. Rien qu'à la vue de l'intro, on pousse un soupir de désespoir en se disant que, décidément, les jeux de tir ont du mal à se démarquer sur PlayStation. Et puis on commence à jouer et, curieusement, on commence à accrocher. Mighty Hits possède une grande qualité : il ne se prend pas au sérieux. L'ambiance est bon enfant et les



épreuves imposées gentiment débiles : dégommer des maquereaux volants (!), libérez un pingouin de la glace, toucher une abeille qui se cache derrière des plantes... Cela ajouté aux épreuves plus conventionnelles (tir sur cibles, sur des ballons...) rend le jeu somme toute intéressant. Et puis, il est plutôt bien réalisé, avec une 3D « propre » et des graphismes agréables, même s'ils restent simples. Le mode deux joueurs en coopération répond bien sûr présent et une trentaine d'épreuves vous attend, réparties en trois niveaux de difficulté. Un bon petit jeu dans son genre, pas extraordinaire, pas révolutionnaire (il arrive après deux Point Blank) mais sympa.

Les jeux de tir ne sont pas légion sur consoles. Sorti du très bon Time Crisis et de Point Blank, original mais beaucoup moins convaincant (ce sont pourtant deux produits Namco), les titres - surtout de qualité - ne se bousculent pas au portillon. Mighty Hits permet de ressortir avec bonheur votre vieux pistolet qui traînait depuis si longtemps...

FICHE TECHNIQUE

5

GENRE TIR
EDITEUR JVC
DÉJA DISPONIBLE

RISING ZAN

Bienvenue au pays des cow-boys ringards. Johnny est un cow-boy un rien mégalo. On dira qu'il a de légers problèmes psychologiques. Johnny est un héros. Rien que ça. Moi aussi. Enfin, c'est mes parents qui le disent. Johnny manie et les armes à feu et, après un entraînement intensif de plusieurs années, les armes blanches ou plus précisément le sabre de samurai. Tout un programme. Tout ça, on l'apprend lors de l'intro de plusieurs minutes kitsch au possible, qui serait à mourir de rire si on n'avait pas claqué plus de 300 balles pour la regarder. Commence ensuite le jeu. Johnny est moche. Mais personne n'a dit qu'il fallait être beau pour être un héros. La preuve, puisque j'en suis moi-même un, demandez à maman. En fait, à y regarder de plus près, tout le jeu est moche. Ça ne l'empêche pas d'être amusant. On appuie comme un dératé sur les touches de la manette pour découper en rondelles l'ennemi ou le plomber pour de bon. Au choix. Le tout avec moult gerbes de sang puisqu'il s'agit de faire dans le kitsch. L'intérêt dans tout ça ? Je le cherche. Le cow-boy avance, frappe, tire, avance, frappe... je continue ou tout le monde à compris ?

Développé par UEP System, les pères de Cool Boarders, Rising Zan ne dénote pas du niveau de compétence de la société. On attend avec impatience leur prochaine production.

FICHE TECHNIQUE

3

GENRE ACTION
EDITEUR AGETEC
DÉJÀ DISPONIBLE

LA GUERRE DES MONDES

Ne confondez pas La Guerre des Mondes d'H.G. Wells avec Le Meilleur des Mondes d'Huxley, autrement vous seriez bon à finir fustigé par les fans de nouvelles de science-fiction catastrophe (ou les rédacteurs en chef) ! Dans le jeu vidéo donc, vous commencerez par vous familiariser avec les commandes de vos véhicules et celles de la tour de contrôle, en vous pliant à diverses épreuves de tirs et de manœuvres, visant à faire de vous le garde fou des premières lignes de fronts anti-extra-terrestres. Ensuite, viennent les vraies missions plutôt très répétitives en elles-mêmes, qui consistent la plupart du temps à défendre une base en détruisant les machines aliennes depuis un mirador, puis en second temps, à dénicher le vaisseau mère, un appareil mobile, caché profondément dans la forêt. Autrement, la réalisation est inégale entre les deux phases d'action : le passage de tir s'avère très laid, tandis que les balades en voitures en revanche, sont plutôt bien fichues. Mais bon, son principe rébarbatif et son ambiance soporifique en font un titre trop moyen pour que l'on puisse y prendre son pied à long ou moyen terme. Vous me direz, c'est le gros problème de la linéarité dans les jeux.

GT Interactive habitué à distribuer des titres de qualité tels que Duke Nukem ou L'Odyssée d'Abe, commet ici un petit incident de parcours en confondant intérêt de jeu avec réalisation de bonne facture. Toutefois, il se rattrapera sur PlayStation 2 avec Munch Odyssee, qui est le troisième épisode des aventures de l'ami Abe.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE JEU DE TIR
EDITEUR GT INTERACTIVE
DISPONIBLE DÉCEMBRE 99

MAD CATZ

PlayStation™

*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.

199 FRS*

VOLANT MAD CATZ
VOTRE ASSURANCE TOUT RISQUE !

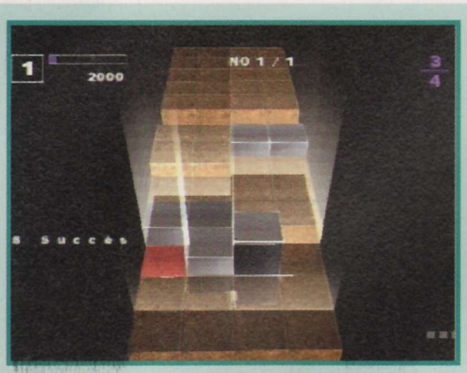
*PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ

" " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

court métrage



KURUSHI FINAL

Le second épisode de Kurushi offre en nouveautés un éditeur de niveaux, ainsi que la possibilité de s'affronter à deux joueurs, via un écran séparé vertical. Sinon on est toujours en présence du jeu de réflexion le plus space de la PlayStation, dans lequel vous devez toujours éliminer des rangées de cubes en déposant des mines. Comme dans la première mouture, les blocs détruits laissent des explosifs plus puissants que vous pouvez activer en pressant la touche Triangle, le but du jeu étant de ne pas finir défenestré dans le vide intersidéral, acculé par la progression desdits cubes. Baignant dans une ambiance surréaliste, vous pouvez, pour des mesures de goût esthétique, changer les textures de l'aire de jeu ou des blocs. On attribuera aussi une mention spéciale au doublage des voix françaises, qui bénéficient d'une intonation bourgeoise du seizième arrondissement de Paris. Autrement Kurushi reste égale à lui-même, c'est-à-dire terriblement accrocheur et hypnotique, suçant toute votre volonté via votre console. Un titre indispensable pour les amoureux de la réflexion et des softs profonds.

Entre Bust a Groove, Mr. Domino, Tetris et Kurushi, les jeux de réflexion restent encore très marginalisés. Fortement reconnu en tant que divertissement de bureau, Tetris est en fait le seul titre du genre à échapper à la règle.

FICHE TECHNIQUE

7

GENRE **JEU DE RÉFLEXION**
EDITEUR **SONY C.E.**
DISPONIBLE **DÉCEMBRE 99**

TRICK'N SNOWBOARDER

Si l'on se réfère au titre du jeu, Trick'n Snowboarder, on devrait découvrir des figures acrobatiques et des surfeurs des neiges. Logique me direz-vous, mais manque de bol, il y a erreur sur la marchandise. En effet, la seule chose qu'il y ait d'acrobatique dans le jeu est sa maniabilité très rigide, qui fait plus penser à du pilotage de bûche de Noël sur planche, qu'à de véritables snowboarders. Des surfeurs, O.K. il y en a, mais ce sont des briques qui ne sont pas capables de décoller de plus de dix centimètres du sol. Sinon, les vues de caméra manquent cruellement de dynamisme et la réalisation technique n'est vraiment pas à la hauteur, surtout pour du Capcom. Les graphismes utilisent la palette des teintes de la Fin du Monde, et les raccords entre les polygones, nous rappellent que nous sommes bien en train de jouer à un ersatz de jeu vidéo. Pour les épreuves de modules, c'est aussi la joie cynique puisqu'il s'avère impossible de grinder sur les handrails. Vous ne ferez que de petites touchettes qui vous rendront fier comme un coq d'être un sportif de l'extrême ! C'est pourquoi, même avec les meilleures et foisonnantes options du monde (saut unique, half-pipe, module...), T'nS ne pourra jamais bénéficier de notre estime. Encore un de ces petits jeux de glisse qui fleurissent en ces périodes hivernales...

Capcom n'est pas un grand habitué de cette rubrique, mais puisqu'il faut un début à tout, autant commencer avec panache ! Car il est vrai que l'on a du mal à croire que derrière ce navet se cache l'éditeur responsable des Resident Evil.

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **JEU DE GLISSE**
EDITEUR **CAPCOM**
DISPONIBLE **DÉCEMBRE 99**

ROADSTERS

Ce petit jeu de bagnoles mettant en scène des courses de Roadsters (sportives décapotables très appréciées des dentistes et de certains pigistes) a-t-il sa place sur la scène vidéo-ludique actuelle ? La réponse à cette question hautement existentielle est clairement : non. A moins d'être peu exigeant. Ce titre développé par les Smart Dog (Yannick Noah All Star Tennis) pour le compte de Titus ne soutient à aucun moment la comparaison avec les dernières références du genre. Après avoir passé des nuits blanches sur Gran Turismo, TOCA, Colin McRae Rally ou encore V-Rally 2, difficile en effet d'apprécier le pilotage superficiel de Roadsters et sa réalisation globale en deçà des standards de qualité actuels. Un conseil, réservez vos étrennes pour Gran Turismo 2 ou Colin McRae Rally 2, vous méritez mieux que ça.

En confiant le développement aux Smart Dog, Titus avait plutôt misé sur le bon cheval. Le résultat final n'est malheureusement pas vraiment à la hauteur du savoir-faire de cette équipe de développement. Un manque de temps sans doute...

FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **COURSE**
EDITEUR **TITUS**
DISPONIBLE **DÉCEMBRE 99**

fun radio

donne le tempo avec...

2CD/K7

LES PLUS GRANDS HITS GROOVE & DANCE DE L'ANNÉE RÉUNIS SUR UN DOUBLE ALBUM...

30 ARTISTES • 30 HITS ORIGINAUX

LÂÂM • BRITNEY SPEARS • LARUSSO • EMILIA
BOB MARLEY vs FUNKSTAR DE LUXE REMIX • ATB
WILL SMITH • POWERHOUSE • ORGANIZ' • JANE FOSTIN
TARKAN • MENELIK • MOOS • CUNNIE WILLIAMS...

TOUT SIMPLEMENT LE MEILLEUR

Sony Music

Disponible dès le 16 novembre 1999

fun radio

Photos : Albert Sanchez / Pierre Terrasson / Susan Berison / Midori Tsukagoshi / Klaus Roethlisberger

court métrage

NBA BASKETBALL 2000

Des options de jeu ultra complètes, une réalisation graphique dans les normes, une ambiance de stade dynamique. Ça commençait plutôt bien, pour une première simulation de basket. Seulement voilà, Fox Sport Interactive et Radical Entertainment (Tignes Snowboarding) n'ont pas la même expérience qu'EA Sports, et ça se ressent très vite. Ce manque singulier de vécu se remarque principalement au niveau du comportement des équipes. L'Intelligence Artificielle témoigne, en effet, d'un certain laisser aller, notamment lors des phases de défense où les pressing sont quasi-inexistants. Du coup, on a plus le sentiment d'assister à un méchant concours de slam qu'à un vrai match. Ajoutez à cela un retard dans le déclenchement de certains gestes comme les interceptions et les rebonds défensifs (gênant), une sélection du joueur le plus proche du ballon capricieuse et vous obtenez une simulation de ballon orange très inférieure à NBA Live 2000 qui pourtant ne révolutionne pas le genre.

Tout le monde veut sa part du gâteau. C'est donc au tour d'Activision de partir sur les traces d'EA Sports. Radical Entertainement a été, a priori, plus inspiré par le hockey. Leur deuxième simulation de sport, NHL Championship 2000 se révélant nettement plus agréable à jouer.

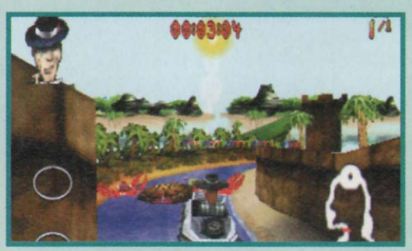
FICHE TECHNIQUE

4

GENRE **BASKET BALL**
EDITEUR **ACTIVISION**
DISPONIBLE **JANVIER 2000**

RENEGADE RACERS

Voici un jeu étonnant. D'un pur point de vue technique, Renegade Racers s'en sort plutôt bien. Graphiquement et du côté de l'animation, il n'y a pas grand-chose à redire. Presque du haut de gamme, étonnamment. En ce qui concerne l'esprit du jeu, nous avons affaire à un titre qui ne se prend pas au sérieux. C'est une certitude. Les personnages, pour le moins marginaux, sont amusants (même si, avouons-le, ils n'ont pas énormément de charisme), et on sent que les développeurs du jeu ont pris un certain plaisir à peaufiner leur bébé. Le pari est presque réussi. Ne serait-ce son inertie un peu trop prononcée (pour la conduite) et le manque d'ambiance relatif pendant les courses (ça ne va pas toujours très vite), Renegade Racers pourrait être qualifié de bon jeu. Vraiment. Seulement voilà, ces petits manques font toute la différence et même si on ne s'ennuie pas, on ne peut pas dire que l'on ait une envie folle de continuer et de découvrir chaque nouvelle course. Ni de se donner la peine de trouver tous les personnages cachés. Il lui manque juste la magie qui fait les grands titres. Cela se joue à tellement peu parfois...



Le fait que Renegade Racers sorte en même temps que Crash Team Racing joue définitivement à son désavantage. Il est dommage, quelque part, de se rendre compte que les gros titres s'attirent souvent toutes les faveurs, ne laissant plus aux productions moyennes que des miettes. Ce n'est cependant plus une surprise pour personne.

FICHE TECHNIQUE

6

GENRE **COURSE**
EDITEUR **VIRGIN**
DISPONIBLE **DÉCEMBRE 99**

Certains broient du noir...

MCM - R.C.S. NANTERRE B 350787594
Shuga 01 42 57 04 32

Mortal Kombat :

Inédite en France, Mortal Kombat est une déclinaison du célèbre jeu vidéo. Action, bagarres de rue, massacres et humour dans un décor post apocalypse
En exclusivité sur MCM

Lundi et jeudi à 18h00

Et aussi

Straight Up :
Inédit
mercredi à 18h00

Rock and Love :
Inédit
mardi et vendredi à 18h00

Moesha :
séries 3 et 4 en exclusivité sur MCM !
Avec Brandy, la star du Rythm & Blues
tous les jours à 18h30
samedi à 11h30
et dimanche à 12h00

Martin :
5ème saison inédite !
Avec Martin Lawrence, la star de "Bad Boys"
samedi 12h00 et 18h00
dimanche à 11h30
et mercredi à 16h00

...d'autres en voient de toutes les couleurs avec les séries MCM !

"L'Episode à la Carte"
Le dimanche à 18h30, choisissez votre épisode préféré au cours de la semaine en votant en direct sur **www.mcm.net** (et sur 3615 MCM** ou 08 36 68 22 66**)

*1,49 Frs la minute/**2,23 Frs la minute

Pour vous abonner :
AU CABLE :
08 36 67 60 60*

CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE
08 36 68 03 45**
3615 MCM**

La chaîne musicale MCM
pl@s que la musique

GRAND CONCOURS

TOMB RAIDER «LA RÉVÉLATION FINALE »

GAGNEZ

1 scooter, 1 console, des jeux, des albums photo, 1 micro chaîne, des figurines, des stylos, des blousons, des jeux de cartes

CORE EIDOS INTERACTIVE — TERRITOIRE REDSKINS — SONY — BANDAI

Tomb Raider « La Révélation Finale » et Lara Croft © et TM1999 Core Design Ltd. Edité et © Eidos Interactive Ltd 1999. Tous droits réservés.

Scooter Peugeot Trekker

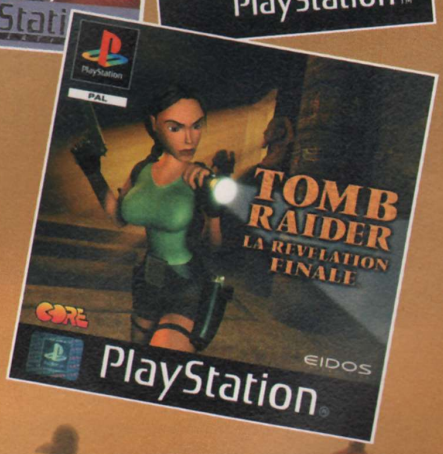
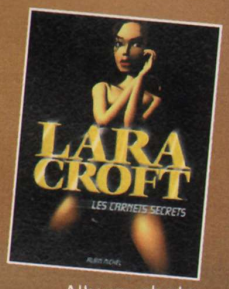


Photo non contractuelle



Album photo Albin Michel « les carnets secret de Lara Croft »

Stylos plume et roller

Micro chaîne Sony PMC DR 50L

Concours valable du 1er au 31 décembre 1999. Gagnez 1 scooter, 1 console, 4 jeux Tomb Raider, 4 jeux Tomb Raider 2, 4 jeux Tomb Raider 3, 8 jeux Tomb Raider 4, 8 albums photos, 1 micro chaîne, 8 figurines, 28 stylos, 2 blousons et 40 jeux de cartes.

SUR LE 3615 PSNEWS

1,29 F/mn

LE SERVEUR OFFICIEL DE PlayStation.

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le réglement complet est déposé chez la SCP SIMONIN et CONTY, huissiers de justice à Paris.

sommaire CD DÉMOS

UNE QUANTITÉ INDUSTRIELLE DE DÉMOS ENCORE, CE MOIS-CI. PROFITEZ-EN, CELA RESTE TOUT DE MEME ASSEZ EXCEPTIONNEL. IL Y EN A ICI POUR TOUS LES GOUTS PUISQUE NOUS ABORDONS DES THEMES AUSSI DIVERS QUE LE FOOTBALL, LA COURSE, LE BASKET OU ENCORE L'AVENTURE. « TOUT LASSE, TOUT CASSE, TOUT PASSE », DIT UN PROVERBE DU MOYEN AGE. SOIT. MAIS AVANT CELA, VOUS VOUS SEREZ TOUT DE MEME BIEN AMUSÉ... SURTOUT AVEC GRAN TURISMO 2 EN AVANT-PREMIERE ! ! !

NOTE : ATTENTION, À LA FIN DE CERTAINES DÉMOS, IL PEUT ARRIVER QUE L'ÉCRAN SE BLOQUE (EN PARTICULIER SI VOUS UTILISEZ UN PADDLE ANALOGIQUE). SI, AU BOUT DE 30 SECONDES, LA SITUATION NE S'EST PAS DÉBLOQUÉE, IL FAUT EFFECTUER UN RESET.

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.
PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

FIFA 2000

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UNE MI-TEMPS

Il est curieux de voir à quel point Electronic Arts a réussi, avec la série des FIFA, à conquérir un large public. Roi de la simulation de sports aux US, EA Sports est plutôt reconnu pour ses simulations de hockey ou de foot américain dans ce grand pays constitué, si je me souviens bien, de 52 Etats. Le football a pourtant toujours eu du mal à s'imposer. Le jeu est long, les scores souvent peu élevés... Pourquoi les Yankees préféreraient-ils notre jeu « européen » laborieux aux leurs, plus incisifs et sans temps morts ? Et puis – c'est original – le football féminin a commencé à faire parler de lui. Ignoré sous nos latitudes, il est davantage reconnu que le football masculin aux « States ». Le monde à l'envers. Tout ça pour dire que FIFA 2000, au-delà de son titre pompeux estampillé « prochain millénaire », est un produit de qualité que le monde entier – de façon assez surprenante – a accueilli avec chaleur. En plus de participer à des compétitions de rodéo et de se poursuivre en justice pour la moindre peccadille, les Américains sont donc également des gens ouverts. C'est peut-être la plus grande découverte depuis l'invention de la pénicilline. Pourquoi un tel succès ? La campagne marketing monstre a aidé, bien sûr, mais le jeu possède aussi ses qualités propres. Cette démo vous invite à les découvrir par vous-même. L'arbitre porte le sifflet à ses lèvres... Attention, dans quelques secondes, c'est le coup d'envoi !

△ ..... SPRINT
○ ..... SHOOT / PRISE DE BALLE
✕ ..... PASSE / CHANGER DE JOUEUR
□ ..... LOB / TACKLE GLISSÉ
L2 ..... DRIBBLE
L1 ..... PASSE DIRECTE
R1-R2 ... FEINTES

JADE COOON

EDITEUR : GENKI
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR

Egalement connu, au Japon, sous le nom de Tamamayu Monogatari, Jade Cocoon est un titre intéressant pour maintes raisons. Il aura fallu les talents combinés d'une société appelée Katsuya Kondoh (qui a produit, avec les studios Ghilbi, l'animation de classiques tels que « Mon voisin Totoro » ou encore « Princesse Mononoke ») et du développeur Genki pour nous proposer un jeu de rôle totalement révolutionnaire, d'un pur point de vue graphique. Incarnant un jeune homme chargé de sauver le monde (bah tiens !), Jade Cocoon multiplie les rencontres avec des monstres que vous pouvez – c'est là l'originalité de la chose – capturer. Ils peuvent alors vous servir par la suite. Le jeu complet comprend plus de 150 créatures. Et, question graphismes, il y a plus de 600 décors « fixes », évidemment de toute beauté. Cela sans compter les scènes cinématiques. Ne serait-ce que pour le plaisir des yeux – et même si vous n'êtes pas féru de jeu de rôle – essayez-vous donc quelques minutes à Jade Cocoon. Vous ne devriez pas le regretter.

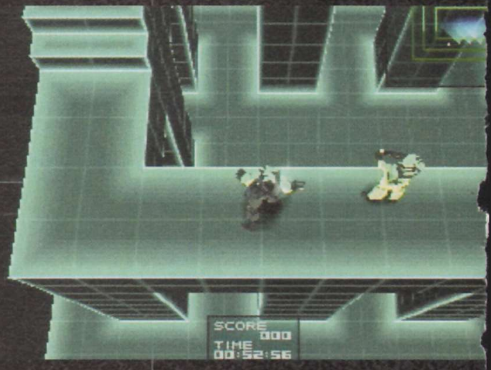
△□ ..... COURIR
○ ..... STATUT / ÉQUIPEMENT
✕ ..... ACTION

METAL GEAR SOLID - MISSIONS SPÉCIALES

EDITEUR : KONAMI - GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR PLUSIEURS NIVEAUX D'ENTRAINEMENT

Après le succès immense rencontré par MGS, on ne peut guère s'étonner de découvrir une suite. Une suite, vraiment ? Pas tout à fait... Ces « missions spéciales » font, en fait, office de missions d'entraînement. Des missions nombreuses (plusieurs centaines dans la version complète !) qui poussent le concept d'entraînement à son extrême, certainement. Il faut savoir faire preuve de prudence, ici, et observer attentivement ce qui se passe pour réussir l'épreuve imposée. Les rondes que mènent les gardes ne doivent plus vous surprendre lorsque le « tableau » général est dans votre tête. Parfois, il est bon de se montrer impitoyable, d'autres fois, il faut s'associer à l'ombre, au courant d'air, et faire en sorte que personne ne vous voit. Ici, toutefois, vous devrez vous concentrer uniquement sur la maîtrise de vos armes, après les avoir sélectionnées une à une. Rapidité et précision doivent être vos deux principales qualités.

□ ..... ARME
✕ ..... RAMPER
△ ..... REGARDER (L1-R1 POUR SE PENCHER SUR LES COTÉS)
○ ..... ACTION



RISOUL
Forêt Blanche

PROMO
à partir de

980 F/pers.
hébergement
en appartement +
6 jours
remontées mécaniques

Domaine
de la Forêt Blanche
180 km de pistes

INFO RÉSA
Tél. 04 92 46 10 00
Fax. 04 92 46 01 23
Email : ot.risoul@wanadoo.fr

ALPES DU SUD

Nos tarifs hébergement

Périodes / Logements	PROMO 11 au 18 /12/99 02 au 08 /01/2000 08 au 15 /01/2000 15 au 22 /01/2000 25/03 au 01/04/2000 01 au 08 /04/2000 08 au 15 /04/2000	LOISIRS 18 au 26 /12/99 22 au 29 /01/2000 29/01 au 05/02/2000 04 au 11 /03/2000 11 au 18 /03/2000 18 au 25 /03/2000	HTE SAISON 26/12 au 02/01/2000 12 au 26 /02/2000	PROMO VACANCES 05 au 12 /05/2000 26/02 au 04/03/2000
Studette 2 à 4 pax.	1875 F 285,86 €	2180 F 332,36 €	3750 F 571,73 €	3420 F 521,42 €
Studio Balcon 4 pax.	2060 F 314,07 €	2450 F 373,53 €	4450 F 678,45 €	3850 F 586,97 €
Appart. 6 pax.	2650 F 404,02 €	2980 F 454,33 €	6100 F 930,01 €	4950 F 754,68 €
Week-end 2 nuits	630 F (4 pax.) 96,05 €	630 F (4 pax.) 96,05 €	-	-

Demandez nos tarifs
remontées mécaniques

GRAN TURISMO 2

EDITEUR : SONY
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR 1 CIRCUIT + 1 VIDÉO D'ENVIRON 6 MN 30

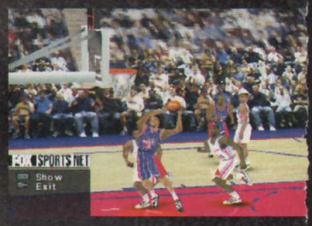
Lorsqu'on parle de GT 2, il y a comme un silence pesant qui s'installe. Un de ces silences qui imposent le respect, vous voyez, un peu comme dans les églises. Ce jeu, des millions de joueurs l'ont espéré. Et puis, fort malheureusement, il a été repoussé. Plusieurs fois. La fin du calvaire est tout de même proche. Nous vous le prouvons de façon presque palpable avec cette démo jouable. Eh oui, vous avez bien lu. Jouable ! Certes, vous n'avez pas ici droit au jeu entier – d'une richesse que l'on devine hallucinante puisqu'il tient sur 2 CD – mais tout de même, vous pourrez dire à vos amis : « J'y ai joué ». Les habitués du premier volet retrouveront vite leurs marques, et ce sera pour eux un vrai bonheur que de caresser d'un geste lascif la boîte de vitesses de leur nouvelle voiture. Notez que le mode Gran Turismo est ouvert mais que vous ne pouvez pas y participer. Seul le mode Arcade est valide. Lors des démos tournantes, vous pouvez vous amuser à changer de vue et à jouer les metteurs en scène, juste pour le plaisir. En cadeau bonus, et parce que nous, on est comme ça, vous avez même droit à une vidéo. Vous pourrez donc passer du statut de pilote à celui de spectateur lorsque vous en aurez assez de vos virées.

△ ..... MARCHE ARRIERE
✕ ..... ACCÉLÉRER
□ ..... FREIN
○ ..... FREIN À MAIN
R1 ..... CHANGER DE VUE
L1 ..... VUE ARRIERE
L2-R2 ..... CHANGER DE VITESSE (PILOTAGE MANUEL)

NBA BASKETBALL 2000

EDITEUR : FOX INTERACTIVE
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UN MATCH

Les simulations de basket sont assez nombreuses sur PlayStation. C'est un des rares sports « américains » qui connaissent un véritable engouement dans notre pays. J'avoue avoir été assez impressionné par ces joueurs que l'on regarde toujours les yeux tournés vers le ciel et devant lesquels on se sent minuscules. Massifs, corpulents, on les croirait presque maladroits avec leurs longs membres et leurs muscles saillants. Et puis, ils se déplacent. Ils courent, se placent, leurs semelles crissant sur le terrain ciré. Et puis, ils s'envolent. Certains gestes techniques sont devenus légendaires. Les passes de Larry Bird, les sauts magiques de Jordan… Contrairement au goéland de Baudelaire, avec ses « ailes de géant qui l'empêchent de marcher », les basketteurs en possèdent d'immenses qui leur permettent de tutoyer les moments d'infini. Le temps s'arrête lorsqu'on a placé un beau panier. Pas longtemps, certes, mais en une fraction de seconde, tout peut basculer. C'est ça, aussi, la magie du basket. Et c'est ce que l'on vous invite à vivre ici de façon virtuelle.



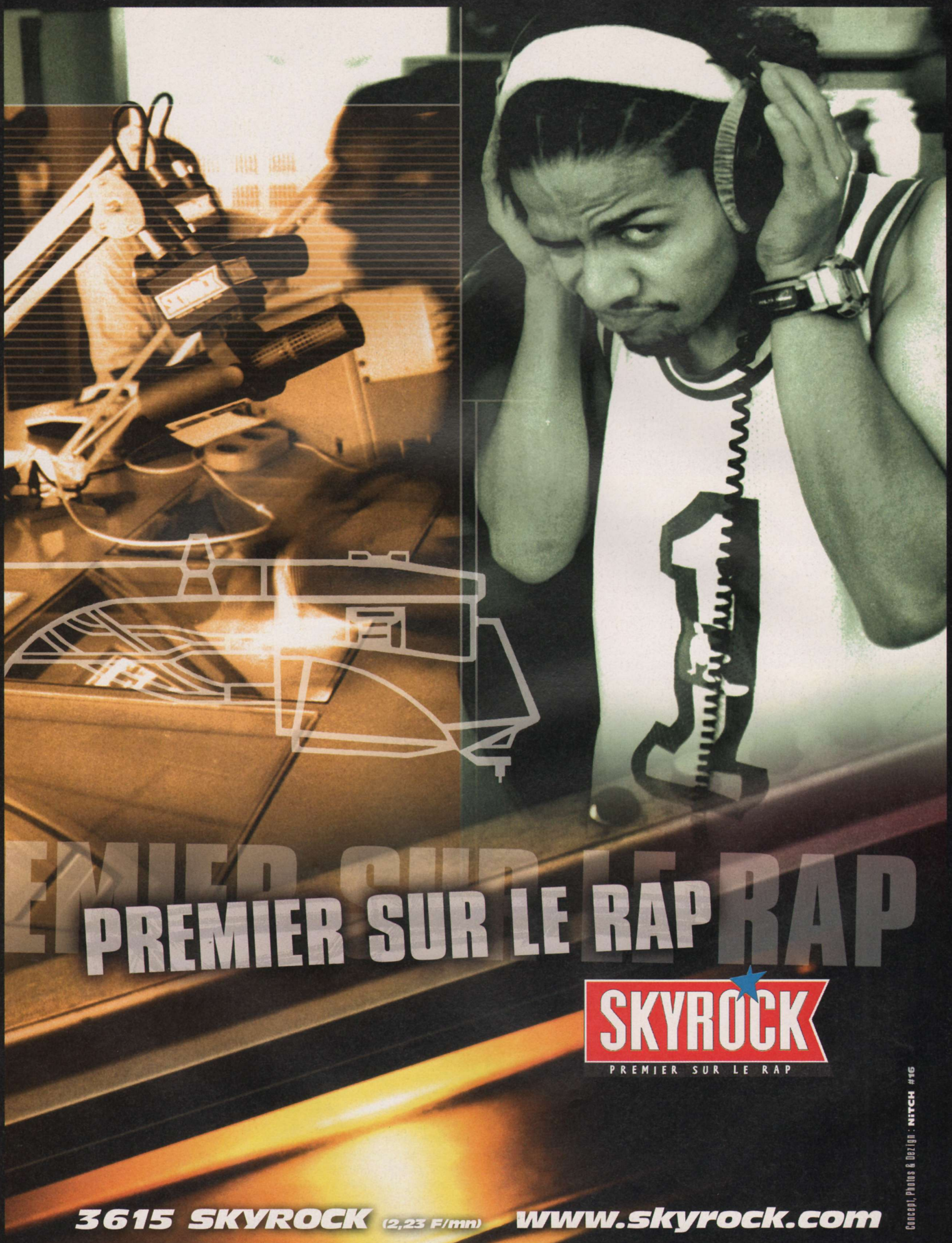
○ ..... SHOOT / SAUT
△ ..... ACCÉLÉRER
✕ ..... PASSE / SÉLECTION JOUEUR
□ ..... FEINTE / PIVOT / VOLER BALLE
L2 ..... CHOIX STRATÉGIE

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UNE DESCENTE

✕ ..... ACCÉLÉRER
□ ..... FREINER
R2 ..... VUE
△ ..... PORTER SON POIDS VERS L'AVANT
▽ ..... PORTER SON POIDS VERS L'ARRIERE

« N'ayez pas peur de dévaler la colline avec votre vélo construit exprès pour descendre la montagne ». Voilà comment on pourrait traduire, certes très librement, le titre de ce jeu. Et il faut bien avouer que, si c'est un peu long, au moins, ça veut bien dire ce que ça veut dire. S'essayer à une simulation de VTT n'est, à la base, pas foncièrement inintéressant : au moins, c'est original. Et puis bon, Codemasters nous a déjà gratifié de jeux exceptionnels (MicroMachines, TOCA, Colin McRae Rally), donc il n'y a aucune raison de faire la fine bouche. On sent ici une véritable volonté de bien faire, malgré les limitations d'une telle simulation. Les commandes se révèlent assez complètes et l'on s'étonne de jouer avec les freins avant et arrière, de gérer son centre de gravité dans les virages ou encore de faire attention de ne pas trop se fatiguer sous peine de stopper rapidement sa course. On dit qu'une fois que l'on a appris à faire du vélo, cela reste éternellement acquis. C'est peut-être vrai dans la vie mais, sur votre écran télé, il vaut quoi votre coup de pédale ?


PREMIER SUR LE RAP
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
3615 SKYROCK (2,23 F/mn) www.skyrock.com
Concept, Photos & Design : NITCH #16

RAINBOW SIX

EDITEUR : REDSTORM
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UNE MISSION

Rainbow Six joue à fond la carte des « forces spéciales », avec hommes en gilet pare-balles et fusil d'assaut prêt à cracher le feu de la mort. Le briefing, avant chaque mission, est important. Une équipe se doit d'être ordonnée, afin d'être la plus rapide et la plus efficace possible. Sans rigueur, les risques sont multipliés. Et dans votre situation, les risques se matérialisent sous la forme de petites balles perforantes qui ont tôt fait de vous envoyer – vous ou vos hommes – ad patres. L'ambiance de ce jeu, inspiré d'une nouvelle de Tom Clancy (à qui l'on doit « The Hunt for Red October » - A la poursuite d'Octobre Rouge), montre bien le désir de sensations fortes de son auteur. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Clancy n'est pas un ancien militaire à la retraite mais un ancien courtier en assurances ! Comme quoi, avec une bonne plume et beaucoup d'imagination…

△ ..... SAUT
○ ..... (MAINTENIR) DÉPLACEMENTS LATÉRAUX
✕ ..... S'ACCROUPIR
□ ..... TIRER
R1 ..... REGARD VERS LE HAUT
R2 ..... REGARD VERS LE BAS
L2 ..... MODE COURSE

SLED STORM

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 À 4 JOUEURS SUR UNE PISTE

Voici une simulation de course très particulière puisqu'elle se révèle aussi extraordinairement réussie qu'énervante. Dans sa version finale, en tout cas (où il faut enchaîner les courses et battre tous ces satanés coureurs gérés par la console). Les commandes sont simples, et plutôt instinctives. Une fois lancé sur les pistes enneigées, vous allez vous rendre compte que votre snowmobile est capable de bien des prouesses. Les sauts les plus insensés ne lui font pas peur – évitez tout de même les précipices – et vous êtes trimballé sur cette machine survoltée comme vous pourriez l'être sur votre machine à laver, au moment où cette dernière passe nerveusement en mode essorage. Croyez-moi, c'est vous qui allez être lessivé. Les erreurs ne sont guère permises et il faut jouer des coudes pour se faire une place en tête de la course. N'oubliez pas de porter votre poids vers l'intérieur des virages pour les prendre de façon plus serrée. Un peu d'expérience et beaucoup de ténacité devraient vous permettre de vous en sortir la tête haute…

✕ ..... ACCÉLÉRER
□ ..... FREINER
L2-R2..... FIGURES PENDANT LES SAUTS
L1-R1..... VIRAGES SERRÉS

SOUL REAVER

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : DÉMO JOUABLE POUR 1 JOUEUR SUR UN NIVEAU

Des jeux que l'on note 9/10, il n'y en a pas beaucoup. Soul Reaver a eu l'honneur et le privilège de faire partie de ceux-là. Pourquoi ? Pour sa beauté plastique, assurément. Et puis son intérêt, évidemment. Incarner Raziel laisse un souvenir impérissable. Vampire torturé par la « vie » et par les siens, il lui faut affronter bien des épreuves. Et se montrer impitoyable envers tous ceux qui lui barrent la route. Evoluant constamment entre le monde matériel et celui, plus mystique, du plan éthéré, Raziel doit comprendre ce qu'on lui impose, puis agir en conséquence. Le plan éthéré propose souvent des architectures plus utiles, plus pratiques, mais vous ne pouvez pas y agir à votre guise (impossible d'y déplacer des objets, par exemple). Il faut donc aussi savoir remettre les pieds sur terre. Vieux de quelques mois maintenant, Soul Reaver conserve cette fraîcheur éternelle propre aux jeux d'exception. Nul doute que vous vous y essaierez de nouveau avec plaisir.

△ ..... SAUT (APPUYER DE NOUVEAU POUR PLANER)
○ ..... ATTAQUE
✕ ..... LANCER (ARME)
□ ..... ABSORBER AME (MONDE ÉTHÉRÉ)
L2-R2 ... ROTATIONS CAMÉRA
R1..... MARCHER

TOMB RAIDER – LA RÉVÉLATION FINALE

EDITEUR : EIDOS
GENRE : VIDÉO D'UNE DURÉE DE 2 MN ENVIRON

Nous vous présentons, à l'intérieur de ce même magazine, le test d'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année. Quoi de mieux, pour l'accompagner, qu'une vidéo de quelques minutes ? Eh bien, pas grand-chose en fait… Si, peut-être une démo jouable. Mais chaque chose en son temps. Appréciez donc ce que l'on vous propose à sa juste valeur, pour le moment. Plusieurs niveaux vous sont ici présentés, pêle-mêle, et vous donnent une bonne idée d'ensemble de ce à quoi ressemble le jeu. Redécouvrez la Lara intrépide et fougueuse que l'on a toujours connue. Regardez avec quelle facilité elle se débarrasse de ses différents ennemis puis essayez d'en faire autant si, plus tard, vous avez l'occasion de vous confronter au jeu. Car, vous le savez mieux que quiconque, rien ne vaut l'expérience sur le terrain…

Abonnez-vous !

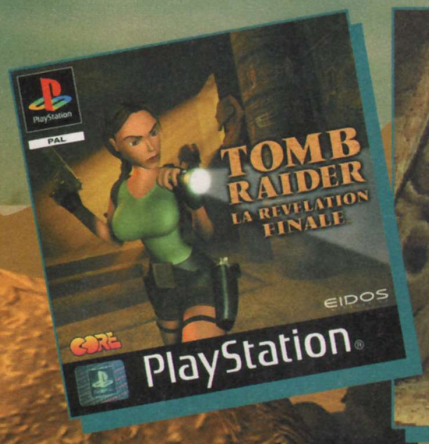
6 NUMÉROS DE PlayStation MAGAZINE

+ LE JEU Tomb Raider La Révélation Finale

499 F seulement

au lieu de ~~624 F~~ soit 125 F

d'économie !



Tomb Raider - La Révélation Finale " et Lara Croft © et TM1999 Core Design Ltd. Edité et © Eidos Interactive Ltd 1999. Tous droits réservés.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

☐ Oui, je profite de votre offre*
« 6 mois (6 nos) + le jeu Tomb Raider La Révélation Finale »
pour m'abonner à PlayStation Magazine, au tarif exceptionnel de 499 F seulement au lieu de 624 F, soit **125 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_|

Voici mes coordonnées : PS 273
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : |_|_| |_|_| 19|_|_|
Adresse : .....
Ville : ..... Code postal : |_|_|_|_|_|

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 6 numéros de PlayStation Magazine au prix unitaire de 49 F, et le jeu Tomb Raider IV pour 379 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). **Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement.** Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

À CE PRIX LÀ, VOUS

PC joystick 500

Tous les PC ne se valent pas pour faire tourner les derniers jeux du marché et s'adonner au jeu en réseau. Conçu avec l'aide de la rédaction de Joystick, le magazine leader du jeu sur micro, le PC Joystick offre le meilleur rapport performance/prix du marché. Les capacités 3D et la taille du disque dur, deux éléments qui font la différence, ont bénéficié d'un soin particulier. Particulièrement à l'aise dans les activités ludiques, il sait se montrer versatile et s'adapter à tous les usages traditionnels d'un PC : éducation, culture, bureautique, Internet...

Photo non contractuelle

Configuration PC joystick 500

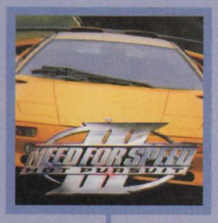
- Processeur Intel® Pentium® III à 500 MHz
- Mémoire 64 Mo SDRAM PC100
- Disque dur 8,4 Go Seagate 5400 tpm
- Carte Diamond S570 Savage4 Pro + 32 M
- Lecteur DVD Panasonic 6X/32X IDE
- Carte son intégrée SOLO1 ESS PCI
- Modem 56 K
- Enceintes Altec Lansing ACS22
- Joystick
- Ecran 17 pouces
- MS Windows 98 CD 2nd edition
- Antivirus
- Sun Star Office
- 5 jeux Electronic Arts
- Soft de décompression DVD (pour lire les DVD vidéo)
- Garantie 1 an par enlèvement à domicile
- Code 79724 (UC+Ecran 17 pouces)
- Accès gratuit* à Internet avec Mageos.com

intel inside

pentium® III PROCESSOR

*Intel®, le logo Intel Inside et Pentium® sont des marques déposées et MMX™, Celeron™ et Xeon™ sont des marques commerciales d'Intel Corporation.

AVEZ TOUT COMPRIS



NEED FOR SPEED III

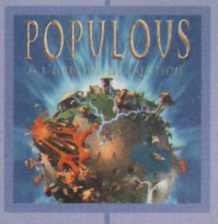
Le concept de Need for Speed ? Conduire des bolides de rêve à toute vitesse sur des paisibles routes de tourisme. Avec ses 8 circuits, ses 11 véhicules et ses différents modes de jeux (dont le "hot poursuit" qui vous met aux commandes d'une voiture de police lancée aux trousses de chauffards), Need for Speed III ravit l'œil grâce à son graphisme enchanteur.

Need for Speed 3© 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés.

FIFA 99

Best-seller incontestable des simulations de football, la série des FIFA a acquis au fil des ans une patine mythique. Cette édition 99 brille par ses animations réalistes et sa maniabilité remarquable. Amortis, feintes, tacles, 360°, toutes les figures sont à la portée du joueur. Avec, comme toujours, toutes les équipes de la FIFA et les "vrais" joueurs, licence officielle oblige.

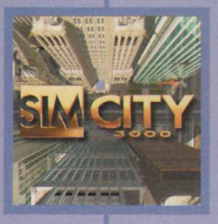
FIFA 99© 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA© 1997 FIFA™ . Fabriqué sous licence par Electronic Arts.



POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION

Inventés par Populous premier du nom, les "God games" proposent au joueur de prendre la place d'un Dieu et d'interagir sur un monde entier. En guerre contre un autre Dieu, le joueur doit créer et développer une population de fidèles.
Au registre des nouveautés de cette troisiéme édition de Populous III, un superbe graphisme 3D, un rythme effréné et des possibilités de jeu en réseau.

Populous© 1998 Bulfrog Productions Ltd. Tous droits réservés.



SIM CITY 3000

Sim City compte parmi ces rares jeux qui ont inventé un genre. Cette nouvelle édition 3000, la dernière en date, reprend le principe immuable : vous permettre de bâtir et de faire évoluer de la manière la plus harmonieuse possible la cité de vos rêves. Riche de 350 bâtiments, Sim City 3000 s'avère incroyablement complet.

Sim City 3000© 1998 Electronic Arts.

WORLD WAR II FIGHTERS

Signé par Jane's, développeur bien connu des amateurs de simulation, WW II Fighters vous propose de prendre les commandes d'appareils de la Seconde Guerre mondiale. Visualisation ultra-réaliste du cockpit, intelligence artificielle des ennemis et réalisme du comportement des différents avions sont les grands atouts de ce jeu. Un musée virtuel ravira les passionnés de P-51, Thunderbold et autres Messerschmitt.

WWII Fighters© 1998 Electronic Arts. Jane's est une marque déposée de Jane's Information Group Ltd.
Ouvrage de référence de Jane's Library© 1998 Jane's Information Group Ltd.

7990 FTTC

Prix emporté valable jusqu'au 31.12.99
dans tous les magasins hors Dom Tom
*Hors coût de communications locales

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste des magasins :

Internet : www.conforama.fr
Minitel : 36 15 CONFO (1,29 F la min.)
Serveur vocal : 08 36 68 05 15 (2 ,23 F la min.)

Réalisation : TRANSPARENS
Prix et informations donnés sous réserve d'erreurs typographiques et susceptibles de modifications sans préavis.

LA LIGNE DES JEUX VIDÉO

AVEC LA PARTICIPATION DE

Joypad PlayStation

NUMÉROS-RÉFÉRENCES D'ACCÈS DIRECT AUX JEUX

ASTÉRIX	0002
BLOODY ROAR 2	0011
CROC 2	0017
DRIVER	0015
FINAL FANTASY VIII	0024
METAL GEAR SOLID	0008
MOTO RACER 2	0019
SILENT HILL	0012
SLED STORM	0021
SOUL REAVER	0022
SPYRO 2	0023
SYPHON FILTER	0013
TONY HAWK'S	0020
V-RALLY 2	0016
X-FILES	0018

NEWS

SOLUCES & ASTUCES

08 36 38 75 00

JOUE ET GAGNE !

1 PC MULTIMÉDIA

Processeur AMD K6 2 400 MHz 3D Now 1 - 1 Mo mémoire cache 64 Mo SDRAM PC 100 - Disque Dur 4,3 Go UDMA - Lecteur de CD ROM 40 x - Carte son 16 bits - Lecteur de disquette 3" 1/2 1.44 Mo - Moniteur 15" - HP 2 x 200 W

1 VOLANT ANALOGIQUE MAD CATZ

+ des Hits vidéo

1 PLAYSTATION DUAL SHOCK

et aussi...
des cartes mémoire
des cartes action replay

RED systems

Joypad

PlayStation

• TARIF : 2,23 F/MN - RDP

MESSAGE IMPORTANT DE SIMONE, 65 ANS.

"Envie de faire des bonnes affaires autrement ?
Actuellement des milliers d'ordinateurs et de périphériques
à vendre aux enchères entre particuliers sur internet."

iBazar.fr

www.ibazar.fr Cliquez ici.

GREY

petites annonces

PETITES ANNONCES

ACHAT

Département 66

Achète jeux de 50 F à 100 F. René Battle 2, Impasse du Cerf Lot du Lac TM2 66210 Matemale ou Tél. 04 68 04 47 64.

Département 68

Achète jeux. Tél. à Guillaume au 03 89 24 39 22 après 19h.

Département 75

Achète Action Replay International version 6.0 ou plus.
Tél. au 01 43 67 19 24.

Département 79

Achète Tekken 1 à moins de 100 F et sac de transport pour PlayStation. Tél. à Julien au 05 49 29 92 51 après 17h30.

Département 83

Achète FIFA 2000 à 200 F ou échange contre Alundra, Crash 2, Telefoot Manager 190 F, Hercule, Iznogoud 100 F, Track and Field 70 F. Tél. à Manu au 04 94 28 64 71 ou au 06 82 70 40 23.

Département 91

Achète Star Wars 150 F ou autres jeux ou échange contre Need for Speed 4, MediEvil, Ape Escape, Resident Evil 2, Yannick Noah.
Tél. à Gabriel au 01 69 90 33 39.

Département 92

Achète PlayStation Magazine n°1, 2, 3, 5, 8, 14 avec CD démos et cassette, guides O.D.T, Egypte, Versailles et jeux Bust a Move 4, Music, Monopoly, Street Skater, Crash Bandicoot 3, proposition au 01 47 14 13 04 ou au 06 88 06 37 54.

CONTACT

Département 14

Cherche Moto Racer 2 à 130 F. Tél. au 02 31 94 27 12 entre 10h et 17h30.

Département 14

Echange PlayStation Mag. avec 3 démos + 1 MC + 1 stylo Rayman + 2 autres mag. ou vends 150 F le tout. Tél. au 02 31 94 27 12 entre 10h et 18h.

Département 59

Echange Tomb Raider III, Cool Boarders 2, MicroMachines V3, Fighting Force, Tekken 2, Duke Nukem Time to Kill, 2x Extreme, Bomberman World, Alien Trilogy, Resident Evil 2 contre Soul Reaver, Street Fighter Alpha 3... Tél. au 03 20 93 05 48.

Département 65

Echange V-Rally 2 contre Silent Hill. Vends Doom à 80 F. Tél. à Thibault au 05 62 41 86 71 après 17h.

Département 75

Recherche Final Fantasy VIII, Action Replay Int version 6.0 ou plus, manette Dual shock, Wu Tang Shaolin, Int. Track and Field 2, Wip3out, MicroMachines V3, Resident Evil 3, Monde des Bleus, V-Ball, Time Crisis 2, Fighting Force 1, Nagano 98, Olympic Games, Riot Pitball, Blash Chamber, Fantastic 4, Supersonic Racers, MotorMash, Speed Freaks, jeux de tennis contre nombreux jeux.
Tél. au 01 43 67 19 24.

Département 76

Echange NHL 97, LBA, contre Resident Evil, Die Hard, MicroMachines V3 ou échange les 2 contre Bomberman, Baphomet 2, Exode d'Abe.
Tél. au 02 35 96 44 98.

Département 81

Echange V-Rally 2 contre GT 2, Tomb Raider IV ou Driver ou vends 300 F. Echange Syphon Filter contre Rainbow Six ou Plane Crazy, Silent Hill contre Soul Reaver. Tél. à Loïc au 05 63 33 37 81.

Département 84

Recherche jeux PlayStation X-com Enemy Unknown.
Tél. à Pascal au 04 90 61 08 82.

Département 94

Echange Driver contre V-Rally 2. .
Tél. 01 48 08 64 09.

VENTE

Département 1

Vends Tomb Raider II 100 F,Tomb Raider III 150 F, Final Fantasy VII 100 F, Die Hard Trilogy 100 F, Capcom Generation (4 CD) 150 F.
Tél. à Rémi au 03 82 86 34 96 après 17h.

Département 6

Vends Metal Gear Solid 250 F ou échange contre South Park, Jona Lomu, Driver, Anna Kournikova 190 F ou échange les 2 contre Tony Hawk's Skateboarding. Tél. au 05 56 42 24 68.

Département 7

Vends 33 jeux : Tomb Raider I, II, III, Crash Bandicoot 1, 2, 3, Resident Evil 1 et 2, Silent Hill, Tekken 3, Metal Gear Solid, Cool Boarders 2, 3... de 50 à 250 F. Tél. à Julien au 04 75 37 77 50 le soir.

Département 16

Vends Metal Gear Solid 200 F, guide officiel offert.
Tél. à Marc au 05 45 65 52 38 après 18h30.

Département 31

Vends Tomb Raider III 100 F, True Pinball 100 F, Boucliers de Quetzalcoatl 150 F, Final Fantasy VII 100 F. Tél. à Sébastien au 05 61 79 88 92 ou au 06 09 02 27 71.

Département 33

Vends Moto Racer 2 : 180 F, Coupe du Monde 98 : 140 F, Syphon Filter 250 F, FIFA 98 : 100 F, FIFA 99 : 220 F, TOCA 90 F, Rapid Racer 70 F, V-Rally 100 F Nuclear Strike 90 F, Duke Nukem 170 F, Tomb Raider III 150 F, Die Hard Trilogy 90 F, MGS 200 F, Resident Evil II 170 F, Sim City 2000 130 FZ : 90 F, Formula One 100 F, Rival School 180 F, M6 Turbo Racing...
Tél. à Brice au 05 56 23 24 33.

Département 33

Vends World League Soccer 98, Ayrton Senna Kart Duel 149 F l'un. Tél. à Mickaël au 05 56 41 54 49 après 18 h.

Département 44

Vends Need for Speed 4 : 200 F, MicroMachines V3 : 100 F.
Tél. à Nicolas au 02 40 63 71 69.

Département 45

Vends Ape Escape 180 F, Breath of Fire 3 : 130 F, Alundra 120 F, Duke Nukem 3D 90 F. Tél. à Thibault au 02 38 86 15 18.

Département 59

Vends Theme Hospital 180 F, Moto Racer 270 F,Constructor + carte mémoire 270 F, WipEout 2097 : 100 F, Duke Nukem Time to Kill 150 F, manette Gamster 90 F.
Tél. à Guillaume au 06 56 30 36 34.

Département 59

Vends l'Odyssée d'Abe, Die Hard Trilogy, Duke Nkem 3D, Gran Turismo, Time Crisis, Tomb Raider III, Resident Evil 2 : 100 F pièce ou le tout 650 F.
Tél. à Christophe au 03 20 46 77 54.

Département 59

Vends Sim City 2000 : 100 F, Gran Turismo 130 F. Recherche X-Com, Theme Park, Theme Hospital, Grand Stream Saga, FFVIII, Jade Cocoon, Suikoden, Vandal Hearts, RPG... Recherche solution sur FFVIII, Breath of Fire III, Vandal Hearts.
Tél. à Cédric au 03 20 48 26 73.

Département 63

Vends Yannick Noah 150 F, Furture Cop Lapd 2100 : 120 F, l'Exode d'Abe 100 F, Warcraft II 100 F, Command and Conquer 80 F, Mickey Wild Adventure 80 F. Tél. à Philippe au 04 73 53 23 43.

Département 69

Vends Formula One 90 F à débattre. Tél. à Jul au 04 74 01 37 28 à partir de 17h.

petites annonces

Département 76

Vends Yannick Noah 150 F.
Tél. à Romain au 02 35 36 50 32.

Département 77

Vends Syphon Filter 230 F, Theme Hospital 180 F, Tomb Raider III 100 F, Final Fantasy 100 F, Moto Racer 100 F, Total NBA 96 : 70 F, Magazines + CD 25 F. Tél. à Denis au 01 60 44 27 55 ou au 06 15 89 19 17.

Département 77

Vends Heart of Darkness 150 F, Rascal 100 F, Revolt, Spyro, 200 F l'un. Cherche Kula World. Tél. au 01 60 67 37 08.

Département 77

Vends GTA 100 F, MicroMachines V3 : 100 F, Alerte Rouge 100 F, Zero Divide 100 F, TOCA 100 F, NBA Jam 100 F, Time to Kill 150 F, Alundra 180 F, Need for Speed 4 200 F, PlayStation avec une manette analogique, une manette classique et carte mémoire 500 F. Tél. au 01 60 25 21 07.

Département 78

Vends Sampras Extreme Tennis à 100 F, Ace Combat 2 : 80 F, Command and Conquer 50 F, Bloody Roar 100 F, manettes à 80 F l'une. Tél. à Emeric au 01 30 53 63 72 ou au 06 80 15 64 89.

Département 80

Vends Moto Racer 2 : 180 F, MicroMachines V3, Colin McRae Rally 150 F, Metal Gear Solid 250 F, Formula One 98, Tomb Raider III 180 F, Yannick Noah AST 99 : 230 F, Driver 270 F, FIFA 99 : 250 F. Tél. à Sylvain au 03 22 84 12 90 après 18h.

Département 82

Vends 75 F pièce : MicroMachines V3, Destruction Derby 2, Die Hard Trilgoy, Fade to Black, Les Boucliers de Quetzalcoatl, 3D Lemmings, Riven 150 F. Cherche Oddworld, Worms, Metal Gear Solid (ou échange).
Tél. au 05 63 65 40 63 de 19h à 20h.

Département 82

Vends Tekken 2 : 80 F, FIFA 97 : 60 F, Die Hard Trilogy 120 F, Fade to Black 80 F, DD 2 : 100 F, V-Rally 120 F, Rayman 100 F, Descent 2 : 120 F ou le tout pour 600 F hors frais de port. Tél. au 05 63 67 21 81 ou au 05 63 24 10 37.

Département 86

Vends Nagano Winter Olympic 98, Tomb Raider II, Porsche Challenge 100 F l'unité, vends CD démos jouables PlayStation Mag. n°23, 26, 28, 30, 32, 33, 35, 27 : 20 F l'un. Tél. au 05 49 59 20 73 après 17h.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 38

POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°37, en kiosque en décembre prochain. Rendez-vous en décembre !
Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 91

Vends FIFA 99 : 200 F, Tomb Raider III 200 F. Tél. à Willy au 01 69 80 98 04.

Département 91

Vends Resident Evil 50 F, Yannick Noah 99 : 100 F, MIB 70 F, Cool Boarders 3 : 140 F ou le tout contre Final Fantasy VIII. Tél. au 01 69 90 34 70.

Département 91

Vends PlayStation neuve avec deux manettes analogiques, 4 MC, Action Replay, 9 jeux : FFVII, Driver, Tekken 3, Bloody Roar 2, Resident Evil 1 et 2, Tomb Raider II, III, FIFA 99 : 890 F ou jeux à 50 F. Tél. à Jérémy au 01 60 08 87 29.

Département 92

Achète PlayStation Magazine n°1, 2, 3, 5, 8, 14 avec CD et cassette, guides O.D.T, Egypte, Versailles, Bust a Move 4, Music, Monopoly, StreetSkater, Crash 3... Tél. au 01 47 14 13 04 ou au 06 868 06 37 54.

Département 92

Vends PlayStation + 2 Dual Shock + sacoche + MC prix à débattre : In Your House, Warcraft II, Destruction Derby, Transport Tycoon, Time Commando, Wing Commander III 75 F, Civilization II 200 F, NBA Live 98 : 100 F, NFS4 : 150 F ou le tout pour 550 F au lieu de 825 F. Tél. au 06 13 97 24 74 ou au 01 45 34 57 98 à Adrian ou Nils.

Département 92

Vends Wild 9 + livre de soluce spécial course : Gran Turismo, Colin McRae Rally, FIFA 98, NFS 2 et 3, Ridge Racer, V-Rally, dossier PlayStation 2, le tout pour 350 F. Tél. à Jérémy au 01 46 43 72 84.

Département 92

Vends volant + pédalier Mad Catz à 150 F, carte mémoire à 30 F, manette à 40 F, Crash Bandicoot 2 : 100 F, FIFA 99 : 150 F. Tél. à Cyril au 01 47 41 73 96.

Département 92

Vends GTA2 : 100 F, Silent Hill 250 F, V-Rally 2 : 250 F. Tél. au 01 47 37 91 81 vers 19h.

Département 92

Vends Driver 100 F + codes Metal Gear Solid avec démo, Silent Hill 100 F, Theme Hospital + code 70 F, 26 démos jouables 80 F. Tél. à Raphaël au 01 47 02 62 80.

Département 93

Vends MC 15 blocs 20 F, Statuette Lara 40 cm 170 F, manette Dual Shock 50 F, hors frais de port. Mlle Françoise Desbruns, 2 Esplanade de Versailles Apt 223 93330 Neuilly S/Marne.

Département 94

Vends FFVII 100 F. Achète Worms pour 40 F ou échange contre Jonah Lomu Rugby. Tél. à Nelson au 01 47 06 15 26 le mercredi et vendredi de 14 à 18h.

Département 95

Vends Gran Turismo 100 F, Chevaliers de Baphomet 50 F ou échange contre Die Hard Trilogy. Tél. à Nicolas au 01 39 60 24 36 après 18h.

Département 95

Vends Ghost in the Shell 150 F ou échange contre Crash Bandicoot 1 ou 2. Tél. à Adrien au 01 34 14 83 95.

Bulletin d'abonnement

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6n°s) pour 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

A renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour 6 mois (6 n°s + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal

❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Expire le : ☐☐ ☐☐ Signature :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : _____

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ ☐☐ Sexe : ❑ M ❑ F PS 168

Offre valable deux mois réservée à la France métropolitaine. Tarif étranger sur demande au 01 55 63 41 16

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ABONNEZ-VOUS POUR UN AN À PlayStation MAGAZINE ET RECEVEZ EN CADEAU

LE CD DOUBLE LIFE !

1 AN (11 N°) DE PLAYSTATION MAGAZINE 539 F
+ UN ALBUM DOUBLE LIFE 150 F

POUR VOUS 439 F SEULEMENT
AU LIEU DE ~~689 F~~, SOIT 36% DE RÉDUCTION !

un CD 17 titres (inclus Fatboy Slim, Prodigy, Underworld, Placebo, Jamiroquaï,...) +8 démos jouables (dont Wip3out, Anna Kournikova's, CrashTeam Racing)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PLAYSTATION MAGAZINE - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

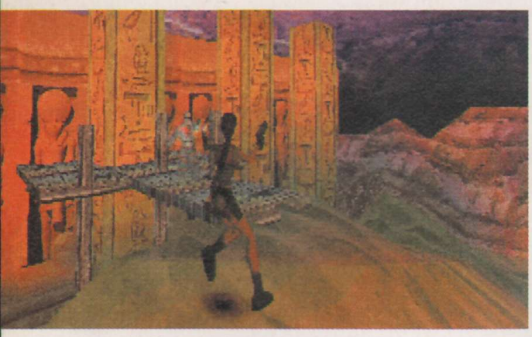
☐ 1 AN D'ABONNEMENT à PlayStation magazine (11 n°s) + le CD Double Life pour 439 F seulement au lieu de ~~689 F~~, soit 250 F d'économie !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation, par :
☐ Chèque
☐ Carte bancaire n° ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊
Expire le ⌊⌊ ⌊⌊

Voici mes coordonnées : PS 274
Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : ⌊⌊ ⌊⌊ 19 ⌊⌊
Adresse : .....
Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊
Ville : .....

SIGNATURE OBLIGATOIRE :

*Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de PlayStation au prix unitaire de 49 F, le CD Double Life au prix de 150 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre CD : 1 à 2 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



Noël ! Noël ! La déferlante… Plein de jeux ce mois-ci donc, et on en attend sans doute autant le mois prochain. Reste à savoir si la qualité sera également au rendez-vous car, en cette période de pompons blancs, de bottes rouges et de dindes « marronées », on est plutôt gâté. Tomb Raider 4 relève enfin le niveau des précédents, le dernier Crash frise le chef-d'œuvre et Medal of Honor surprend fort agréablement.

C'est le porte-monnaie qui va souffrir, si les éditeurs continuent sur cette voie !

CRITIQUES

	NOURDINE NINI	EDOUARD DUCHAMPS	DAVE MARTYNIUK	JULIEN CHIEZE	JEAN SANTONI	GREGORY SZRIFTGISER	VOTRE NOTE
TOMB RAIDER 4	7	7	7	7	6	6	
MEDAL OF HONOR	8	8	8	6	8	8	
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	6	6	6	6	6	7	
CRASH TEAM RACING	8	8	8	8	8	8	
KO KINGS 2000	7	-	-	-	7	7	
READY 2 RUMBLE BOXING	6	5	-	-	6	5	
L'AMERZONE	7	-	6	-	-	6	
FORMULA ONE '99	6	6	5	6	6	6	
GRAND THEFT AUTO 2	5	2	3	0	0	2	
MUSIC 2000	-	-	-	5	-	8	
NBA LIVE 2000	6	-	-	6	5	5	
WARPATH JURASSIC PARK	5	3	1	4	1	1	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh,on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir.

3 Amusant trois secondes.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à être intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Très très bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
KONAMI	08 36 68 16 15 (2,23 F/mn)
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 F/mn)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 F/mn)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 F/mn) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

VA
AU
BOUT
DE
TES
ENVIES,
TU
AS
NOTRE
SUPPORT.

TRACE TA VIE EN NUMÉRIQUE SUR TDK

TDK®
at the heart of it

DVD - CD-R - Mini-Disc - K7 Audio et Vidéo • www.tdk-europe.com

REFLEXION FAITE, RIEN NE VAUT L'ACTION

FIGHTING FORCE 2

Ramper, ruser, c'est parfois utile pour survivre.
Mais, parole d'Hawk, lorsque l'on se retrouve seul
face à une organisation terroriste créatrice de cyborgs invincibles,
la maîtrise des arts martiaux et d'un arsenal d'armes dévastatrices
s'avère carrément plus efficace !

Rien à faire, pour réussir cette mission, il va falloir passer à l'action !

Peter's Plane

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS

PlayStation

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS*
www.eidos.com (*2,23 F/Min)

CORE

EIDOS INTERACTIVE

Fighting Force 2 © et TM par Core Design Ltd 1999. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

PlayStation® MAGAZINE

NUMÉRO 37 • DÉCEMBRE 1999

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX 1999

SUPPLÉMENT À PLAYSTATION MAGAZINE 37, NE PEUT ETRE VENDU SÉPARÉMENT

Par Xavier Brun

On le sait. Des jeux vidéo se vendront par dizaines de milliers d'exemplaires dans les prochains jours. C'est un rituel. Mais avant que celui-ci ne se transforme en festival de l'erreur et de la déception, mieux vaut se renseigner et savoir quoi choisir. Les rayonnages sont encombrés de dizaines de titres et nombreux sont les jeux à valoir le coup. Mais nombreux sont aussi les titres décevants, dépassés ou même carrément mauvais. Le marketing ayant des règles aussi efficaces qu'insidieuses, qu'il faut parfois vendre coûte que coûte, certains titres aguicheurs peuvent, en fait, cacher de véritables navets. Et à 350 francs le navet, on se dit qu'il convient d'être prudent. Voilà pourquoi, chaque année, PlayStation Mag. vous propose un guide aussi complet que possible dans lequel les meilleurs titres PlayStation sont recensés. Une façon sûre de ne pas se tromper en faisant ses cadeaux. Et pour vous simplifier la tâche, nous avons, cette année, opéré un classement par tranches d'âge. Plus question d'hésiter avant de faire plaisir à Noël.

LES « COM

A la veille de Noël, Sony a la bonne idée d'éditer des « Combos Packs ». « Qué que c'est ? » se demandent les uns, les autres pensant qu'il s'agit là d'une nouvelle marque de bière ou de nouveaux coups spéciaux pour jeux de baston. Que nenni, les « Combos Packs » se composent d'un jeu et d'un accessoire (une multi-manettes, une carte mémoire ou encore un porte CD).

Speed Freaks

Pour des mercredis après-midi entre copains, la multi-manettes sera indispensable pour s'éclater, tous en même temps. Quatre, trois, deux, un, partez (mais surtout à quatre !)

Descriptif :
Le jeu Speed Freaks + une multi-manettes = **499 francs** – Disponible depuis septembre 99.

Wip3out

Afin d'enregistrer les courses parfaites (sans erreur ou presque), les plus beaux ralentis et votre passage dans la classe « Rapier », ce pack met à votre disposition une carte mémoire avec le jeu.

Descriptif :
Le jeu + une carte mémoire = **399 francs** – Disponible depuis septembre 99.

Le Monde des Bleus

Comment aligner, sur votre canapé, quatre champions du monde tels que : Zizou, Djorkaëff, Deschamps et Dugarry ? Réponse : en vous procurant la multi-manettes de ce pack.

Descriptif :
Le jeu + une multi-manettes = **499 francs** – Disponible depuis octobre 99.

Formula One 99

A fond la caisse, devise qui pourrait être celle de F1'99, devrait rapidement devenir la vôtre. Passionnés de F1, rejoignez au plus vite les stands Psygnosis, un porte CD vous y attend.

Descriptif :
Le jeu + un CD case (porte CD) = **349 francs** – Disponible depuis octobre 99.

Spyro 2

A l'heure où les vacances de Noël vont bientôt sonner pour tous les enfants, Spyro met un terme aux siennes. Il revient mettre le feu avec Spyro 2 et son porte CD, pour de nouvelles péripéties.

Descriptif :
Le jeu + un CD case = **349 francs** – Disponible depuis novembre 99.

BOS PACKS »

TARZAN

Un nouveau cri provenant du fin fond de la jungle se fait entendre jusqu'à nos oreilles. Cela afin d'avertir les fans de l'homme singe et de la belle Jane, de la sortie de ce pack et de son porte CD.

Descriptif :
Le jeu + un CD case = **349 francs** – Disponible depuis novembre 99.

CRASH TEAM RACING

Pour s'affronter jusqu'à quatre joueurs en même temps, sur une vingtaine de circuits (en écran splitté), une multi-manettes est à votre disposition pour des courses endiablées.

Descriptif :
Le jeu + une multi-manettes = **499 francs** – Disponible depuis novembre 99.

LES « COFFRETS COLLECTORS »

Vous êtes collectionneur, vous aimez les belles choses, rares voire introuvables. No problem ! Les « coffrets collectors » ont de quoi assouvir votre passion. Edités en série limitée (10 000 exemplaires de chaque), ces coffrets au packaging exclusif, garnis de plein de bonnes choses cherchent propriétaire pour belle exposition. Dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde !

COFFRET FORMULA ONE 99

Si après une victoire en Grand Prix, votre liesse n'atteint pas son paroxysme, c'est uniquement parce que vous n'avez pas de casquette à jeter en l'air ! Ce coffret devrait vous combler de joie.

Descriptif :
Le jeu (rondelle et jaquette collector), la casquette et le T-shirt officiel = **499 francs** – Disponible depuis octobre 99.

COFFRET LE MONDE DES BLEUS

Inconditionnel de l'équipe de France, la moindre image d'un match de la Coupe du Monde vous fait encore frissonner 18 mois après la victoire : Ce coffret, indispensable, vous est destiné.

Descriptif :
Le jeu (rondelle et jaquette collector), douze photos de l'équipe de France, un CD audio neuf titres, un livret et une K7 vidéo de trois heures sur les Bleus (dont la grande finale en intégralité) = **499 francs** – Disponible depuis octobre 99.

COFFRET FINAL FANTASY VIII

A titre merveilleux, édition merveilleuse. Si la série des Final Fantasy n'a plus aucun secret pour vous, ce coffret trouvera sa place sur la plus haute étagère de votre salon. Je le vois d'ici, c'est magnifique.

Descriptif :
Le jeu (rondelle et jaquette collector), le T-shirt officiel et exclusif, une carte mémoire, des « stickers » et des posters FFVIII = **499 francs** – Disponible depuis octobre 99.

LA CLASSIFICATION SELL

Afin de ne pas pas vous tromper dans vos achats de Noël, vous pouvez toujours vous reporter aux indications du SELL (le Syndicat des Éditeur Logociel de Loisirs) situées au dos des boîtes des jeux. Celles-ci vous permettront d'avoir une idée du public auquel se destine le produit que vous souhaitez acquérir. Cela vous évitera par exemple d'offrir par mégarde un Resident Evil 2 à votre cousin de 6 ans... Voici donc les diverses recommandations que vous trouverez apposées sur les jeux vidéo dans vos rayons. Attention, il ne faut toutefois pas oublier que de telles indications, subjectives par nature, ne ravieront peut-être pas tout le monde.

Crédits photos et remerciements
Les décors sont d'Auréli Brenner et les photos de Patrick Sordoillet
Remerciements à :

Canapé	**SOFT/ Eric Gros de Beler** 27, rue de Charonne – Paris 11e
Table Basse	**BO PLASTIC** 31 rue de Charonne – Paris 11e
Tapis	**TAPIS AMSTERDAM** 96-100, rue d'Amsterdam – Paris 8e « Tapis de très haute qualité »
Encadrements	**DELF** 121, rue Saint Honoré – Paris 1e

Par Karine NITHIEWICZ

« Chouette ! Aujourd'hui c'est mercredi, donc pas d'école. Ça tombe plutôt bien car j'ai donné rendez-vous à tous mes meilleurs potes pour les affronter sur ma console, celle que j'ai eue au Noël dernier parce que j'ai été super sage et que le Père Noël est plutôt cool avec moi. On a mis maman dehors après lui avoir piqué des bonbons et du coca, puis on a fermé les volets pour mieux se concentrer dans le noir, fins prêts à s'amuser avec des bonshommes en 3D. C'est vrai qu'on n'a pas beaucoup de choix nous les petits dans le maigre éventail de jeux vidéo nous étant destinés ! Heureusement la roue tourne, et les grands ont enfin compris qu'on ne jouait pas de la même façon qu'eux. Maintenant, de plus en plus de jeux sont adaptés à notre niveau de petits êtres humains avides de connaissance et d'aventures ludiques. Enfin, des jeux réfléchis et pas trop stupides comme on avait l'habitude de nous en fournir à la pelle ! On peut incarner, par écran interposé, tout plein de personnages marrants et attachants. »

LES SCHTROUMPFS

Editeur : Infogrames
PS Mag. : n°37
note : 7/10

Enfin un jeu spécialement étudié pour les tout-petits avec utilisation de manette ultra simple, et une 2e partie du jeu plus difficile pour arpenter délicieusement, aidé par ses parents, l'univers idyllique des petits lutins bleus. On saute sur des champignons, on récolte plein de bonbons et on libère à la fin de chaque niveau un des schtroumpfs enlevés par Gargamel et ses terribles créatures ; avec en bonus le bébé-schtroumpf version tamagotchi.

LES 5/10 ANS

KINGSLEY

Editeur : Psygnosis
PS Mag. : n°36
note : 6/10

Incarner Kingsley, apprenti chevalier au Royaume des Fruits, nous plonge dans des temps médiévaux. Ce jeu mixe action et aventure pour les plus jeunes sans être trop répétitif. La difficulté est grandissante au fil des tableaux, les combats sont nombreux sans être très violents. Kingsley pousse plein de cris et possède une botte secrète : le salto arrière du ninja, mais il a besoin de votre aide pour gagner ses insignes de chevalier véritable.

DREAMSTORY

Editeur : GT Interactive
PS Mag. : n°35
note : 6/10

Une balade onirique dans des décors somptueux ne saurait éclipser un concept légèrement basique. On récolte des objets, on se bat et on passe au niveau suivant, ce qui devrait néanmoins permettre une approche du jeu aisée pour les néophytes, avec des angles de vue assez étranges. Les graphismes sont finement réalisés avec une multitude de personnages amusants et pas très effrayants, vu que l'on s'adresse aux plus jeunes.

BUGS BUNNY
VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS

Editeur : Infogrames
PS Mag. : n°33
note : 6/10

Jouer avec le toon aux grandes oreilles le plus débile du monde et ses acolytes non moins déjantés procure une sensation étrange. Un jeu de plate-forme original et drôle avec des graphismes épurés et une prise en main quelque peu délicate. Une fois habitué à cet environnement très spécial, on se laisse guider dans cet univers parallèle avec un nombre de vies infini, pour un réel amusement au pays des délires toonesques.

LEGO RACERS

Editeur : GT Interactive
PS Mag. : n°34
note : 6/10

Malgré une esthétique trop carrée, ce produit est un des seuls jeux de courses proposé aux plus jeunes. On s'engage dans un championnat de kart après avoir fabriqué son pilote et sa voiture pièce par pièce selon un design assez extravagant ! Les bolides se laissent diriger sans trop de difficultés, pour un pur moment de sport et de compétition niveau junior. Une première approche avant de se lancer dans les jeux de courses du grand frère.

BUSTER AND THE BEANSTALK

Editeur : Sony
PS Mag. : n°37
note : 7 /10

Après les toons, les tiny toon entrent en scène pour une version « dessin animé » de Jack et le Haricot Magique. Les énigmes sont visuelles et faciles à élucider, les graphiques détaillés et soignés ont été faits à la main conférant ainsi à l'ensemble un effet très détaillé, un vrai régal pour les rétines ! Dans cet univers enchanteur, les tiny toon n'ont rien à envier à leurs grands frères et on s'en réjouit.

Par Karine NITHIEWICZ

« Tiens, j'me demande c'que j'pourrais faire... Y'a rien à la télé, rien à bouquiner, j'ai pas envie de faire mes devoirs et il fait froid dehors. Mais ch'suis bête ou quoi ? J'vais aller voir mon pote Seb pour l'affronter sur sa console et lui mettre la tôle du siècle. Surtout qu'en jeux de plates-formes je suis plutôt très fort, soyons honnête ! Ok c'est parti !

- Salut Seb ! qu'est ce que tu fais ?
- Rien comme d'hab' !
- On va donc se ... ».

Et là stupeur ! Horreur et damnation ! Ce traître de Seb, par ailleurs meilleur pote en titre, avait déjà réuni chez lui quelques relations intimes pour un championnat sur PlayStation. Et moi alors ? Je sens le gaz ou quoi ? ! Bon allez les mecs, je vous comprends, vous n'osiez pas défier le docteur ès console, donc vous ne m'avez pas appelé. Je vous pardonne pour cette fois. Et puis, j'ai pas envie de rester tout seul moi, j'ai même amené quelques petits jeux de derrière les fagots, vous m'en direz des nouvelles. En plus maintenant y'a de plus en plus de jeux intéressants pour nous les jeunes. Elle est pas cool la vie ?

MILLE ET UNE PATTES

Editeur : Disney Interactive
PS Mag. : n°29
note : 7/10

Tilt la fourmi quitte le grand écran pour se lancer dans la culture des plantes à effets divers et variés. Ces dernières sont la pierre angulaire de cet univers microscopique où l'on plonge avec ferveur et étonnement. Etre réduit à la taille d'une fourmi nécessite quelques aménagements d'ordre physiologique. Ensuite, il vous faudra libérer votre peuple de l'exploitation des sauterelles pour voguer vers la liberté.

LES 10/15 ANS

SPYRO 2

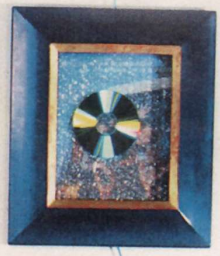
Editeur : Sony
PS Mag. : n°36
note : 7/10

Après les 800 000 exemplaires vendus du premier épisode, le célèbre dragon violet revient avec plus de pouvoirs dans un nouvel opus qui confirme son statut de référence en matière de jeux de plate-forme. Spyro s'est longuement entraîné afin de se lancer dans de nouvelles aventures dont la complexité s'est accentuée sans pour autant devenir insurmontable. Ainsi le jeu peut être aisément terminé sans choisir de surmonter tous les obstacles.

APE ESCAPE

Editeur : Sony
PS Mag. : n°33
note : 7/10

Voici un concept de jeu fort original et drôle, entièrement dédié à la manette analogique. Les amateurs du Dual Shock vont être ravis ! Le but ultime est, comme son nom l'indique, de rattraper des singes portant des bonnets qui se sont fait la malle. Le tout à travers 17 niveaux. On n'a pas le temps de s'ennuyer tant ces affreux babouins sont nombreux et fourbes ! A peine on s'approche d'eux qu'ils se sauvent, évidemment !



TARZAN

Editeur : Disney Interactive
PS Mag. : n°36
note : 7/10

Toute la compétence de Disney pour un gameplay exceptionnel au cœur de la jungle fidèlement reconstituée ; on s'y croirait ! On prend plaisir à se balancer de liane en liane en récoltant des bananes, en jetant des fruits explosifs et en hurlant « o i o i o ! ». L'épopée se poursuit sur 13 niveaux plus 4 cachés aussi différents les uns des autres et pas très difficiles, où l'on peut même incarner Jane ou le singe de Tarzan.

SPEED FREAKS

Editeur : Sony
PS Mag. : n°34
note : 7/10

Un jeu de course de mini-bolides sur 12 circuits, idéal en mode multi-joueurs malgré un pilotage pas facile d'accès. Après entraînement, on prend plaisir à déambuler dans ces drôles de machines avec de drôles de pilotes pour s'affronter sur la piste. Attention aux dérapages incontrôlés et têtes à queues tant les voitures sont nerveuses à souhait. On a vraiment l'impression de piloter un véritable petit engin dynamique pour des courses endiablées.

BOMBERMAN

Editeur : Hudson/Virgin IE
PS Mag. : n°31
note : 7/10

Ai-je vraiment besoin de présenter ces terribles petites créatures coiffées de leur célèbre casque ? Les kamikazes modèles réduits sont de retour pour un nouveau lâcher de bombes sur vos têtes. Une réelle convivialité en mode battle qu'on ne retrouve que rarement ailleurs, pour balancer des bombes à outrance sur ses adversaires sans giclée de sang ou élaborer des actions stratégiques. Prêts pour la bataille du millénaire ?

Par Xavier Brun

Quoi de plus énervant que de s'entraîner sur un jeu pendant trois ou quatre jours, puis d'inviter ses meilleurs potes, faisant « mine de rien » ; pour au final se faire déchirer, atomiser, éclater quoi ! La chance du débutant vous a mis minable. Humiliation vidéo-ludique. Le doute commence à s'installer dans votre esprit et dans votre style de jeu. Que faire ? Se dire que rien n'est acquis, repartir à zéro comme à chaque fois avec de nouveaux titres, pour de nouvelles sensations, pour d'autres challenges. Cette fin d'année laisse entrevoir de longues soirées en perspective, avec la sortie de nombreux hits. Les commandes de pizzas et de canettes risquent d'augmenter considérablement, ainsi que les ampoules aux pouces. Jeunes hommes et jeunes femmes entre 15 et 25 ans, vous représentez la majorité des « aficionados » de la PlayStation (soit 37 % des joueurs). Attention à vos arrières, vos aînés vous talonnent de prêt (33 %) ; et les plus jeunes arrivent en force.

SYPHON FILTER

Editeur : Sony
PS Mag. : n°33
note : 7/10

Déjouer les desseins d'une bande de terroristes sans foi ni loi, cela n'intéresse pas que Solid Snake (MGS). Gabriel Logan, armes aux poings, s'est engagé pour une vingtaine de missions de qualité et diversifiées. L'objectif : infiltrer les bases ennemies, descendre tout ce qui bouge sans se faire repérer puis éradiquer le virus Syphon Filter. L'intérêt du jeu pardonne les quelques imperfections techniques.

LES 15/25 ANS

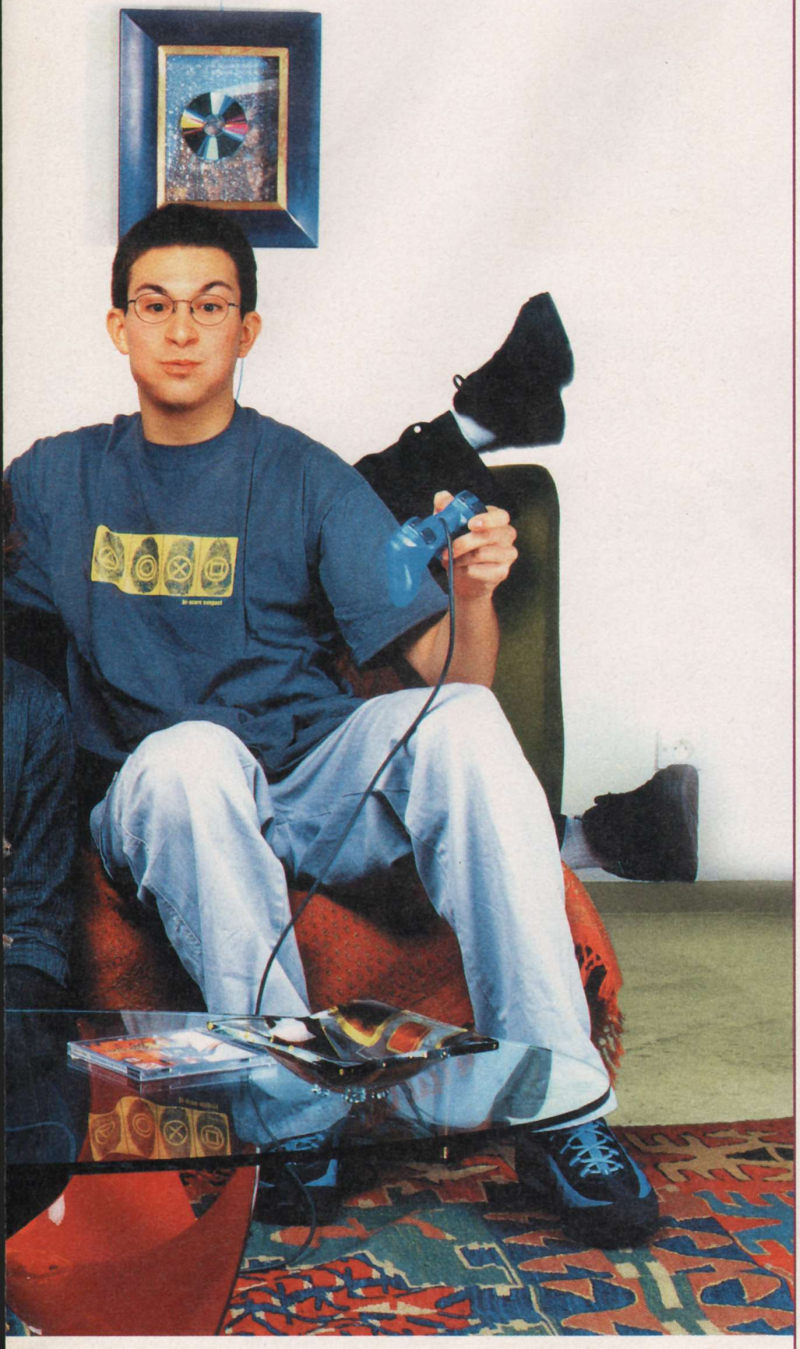
Crash Team Racing

Editeur : Sony

PS Mag : N°37

Note : 8/10

Simulation de course délirante, CTR dispose d'un moteur 3D ultra puissant. Prenez la place d'un « marsupial pilote » filant le train à un certain Nitros Oxyde. Le but du jeu est d'aller vite, vite, vite ; plus vite que vos rivaux sur les vingt-sept circuits au total. La convivialité et le fun de Crash Team Racing atteignent leur paroxysme lorsque quatre joueurs s'affrontent en écran splitté. Génial !



Dino Crisis

Editeur : Capcom

PS Mag : N°36

Note : 6/10

Fans de paléontologie, vous avez un faible pour Jurassic Park (que vous avez vu quinze fois), Dino Crisis pourrait répondre à certaines de vos attentes. Mise en scène cinématographique, superbe modélisation et un degré de réalisme élevé (notamment pour les blessures de votre héros). Bien que répétitif, ce titre développé par Capcom doit vous faire patienter jusqu'à la sortie de Resident Evil 3.

No Fear Downhill Moutain Biking

Editeur : Codemasters

PS Mag : N°36

Note : 7/10

Amateurs de « je souffre et j'aime ça » et de boissons vitaminées, NFDMB va vous séduire. Enfourchez la selle d'un VTT de compet', pédalez sur des parcours accidentés, dénivelés, bref, variés. De nombreux modes vous attendent pour des sensations extrêmes. Enfin un titre original et ultra fun pour de bonnes secousses en perspective.

Tomb Raider La Révélation Finale

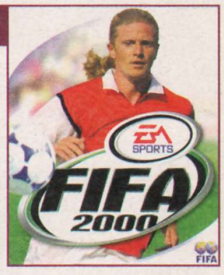
Editeur : Eidos

PS Mag : N°35

Note : 7/10

Puisque le niveau en Egypte de TRI a été apprécié par la majorité, TRIV se déroule entièrement au pays des pharaons. Décors majestueux et créatures sorties tout droit de la mythologie sont au cœur de cette nouvelle pérégrination. La Révélation Finale est très axée sur les énigmes et les différentes façons de terminer chaque niveau. Une aventure prenante et en continue (sans écrans de chargement).

FIFA 2000



Editeur : E.A. Sports

PS Mag N°36

Note : 7/10

Une fois encore, E.A.Sports signe un nouveau FIFA, dont la réalisation graphique s'avère sans commune mesure avec aucun autre soft du genre grâce à un fantastique moteur de jeu. Plus de trois cents équipes peuvent se mesurer sur différents stades dans des ambiances de folie. Championnats, Champions League, UEFA et Coupe du Monde en font le meilleur jeu de foot arcade de l'année, oui, j'ai bien dis arcade.

Medal of Honor

Editeur : DreamWorks

PS Mag : N°36

Note : 0/10

Le film Il faut sauver le Soldat Ryan de Steven Spielberg inspira le sujet de ce Doom-like, façon seconde guerre mondiale. Le réalisme historique prévaut dans ce jeu : armes, véhicules, gestion des blessures et plans de combat d'époque sont les atouts majeurs de Medal of Honor. Le moteur 3D, digne de celui de Metal Gear Solid, et l'intelligence artificielle des ennemis promettent trente missions d'action... explosives !

Par Xavier Brun

Le tiers des joueurs invétérés sur PlayStation sont des adultes de 25 ans et plus. Parmi eux, en 1995 (date de sortie de la console) on ne comptait que 2 % de femmes. Fin 99, ce chiffre est passé à 17 %. Aujourd'hui, aucune soirée entre « potes et potesses » ne se déroule sans allumer la Play (la plus belle invention depuis la roue). Chacun y va de son petit mot : « Va à gauche, saute à droite, essaye le mur d'en face... ». Votre femme ou votre petite amie est toujours de bons conseils, si, si, même lorsque cela ne fonctionne pas. Nous n'engagerons aucune polémique, ce n'est pas le sujet. Quoi qu'il en soit, nos compagnes s'impliquent de plus en plus, notamment dans les grandes aventures façon Tomb Raider. La gente féminine est une des nouvelles cibles des éditeurs, et quand elles ont la manette entre les mains, le résultat est souvent surprenant. Alors, messieurs, si vous ne voulez pas être « bouffés tout cru » sur Gran Turismo 3 ou sur FIFA 2001, courrez voir les hits de cette fin d'année. Les nanas sont déjà à l'entraînement !

FINAL FANTASY VIII

Editeur : Square

PS Mag : N°36

Note : 8/10

Squaresoft récidive avec le huitième opus des Final Fantasy, pour le plus grand bonheur des joueurs. Le scénario très soigné, est bâti autour d'une atmosphère qui se veut toujours mystérieuse et envoûtante. L'aspect graphique des décors et des personnages est encore plus abouti que pour son prédécesseur. FFVIII, le must du genre, repousse les limites techniques de la console.

LES 25 ANS ET +

WIP3OUT

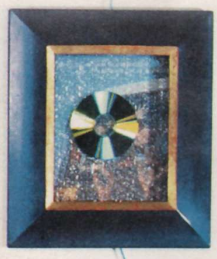
Editeur : Psygnosis
PS Mag : N°34
Note : 7/10

Unique en son genre, Wip3out est bien plus qu'un jeu de course. Mélange de vitesses insensées, de décors du troisième millénaire et de techno. Depuis 1996, la série des WipEout est devenue un style de vie. L'innovation principale de ce titre est le mode deux joueurs sans câble de liaison. Bienvenue au retour du fun à grande vitesse.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

Editeur : Crystal Dynamics
PS Mag : N°34
Note : 9/10

L'histoire, passionnante de bout en bout, est emprunt de gothique et de mythologie, sur fond de vengeance. Les énigmes et les puzzles rencontrés lors de votre quête sont novateurs, tout comme le concept du passage dans un monde parallèle. Techniquement, Soul Reaver est le jeu le plus abouti sur PlayStation : époustouflant d'intérêt et superbement réalisé.



FORMULA ONE 99

Editeur : Psygnosis
PS Mag : N°37
Note : 6/10

Fans de compteurs frôlant les 350 km/h, d'arrêts aux stands ultra rapides ou de pole position, Formula One 99 devrait étancher votre soif de victoire à dix points. Si l'élu (casqué) de votre cœur se nomme M. Hakkinen, les seize circuits du championnat du monde 1999 (dont celui de Sepang : Malaisie) s'offrent à vous pour remonter le temps et changer le cours de l'Histoire.

SLED STORM

Editeur : E.A.
PS Mag : N°35
Note : 7/10

De nouvelles sensations de courses (pour ne pas dire de glisse), aux graphismes détaillés, accessible à tous ; avec une grosse touche d'originalité, c'est encore possible. E.A. édite un titre atypique. Sled Storm, la Formule 1 de la poudreuse, propose quatorze circuits sur lesquels de puissants engins équipés de chenilles vont s'affronter. Le mode quatre joueurs en écran splitté est un gros plus non négligeable.

METAL GEAR SOLID

Editeur : Konami
PS Mag : N°29
Note : 9/10

Espionnage, stratégie et infiltration de bases militaires en Alaska, pour déjouer une conspiration nucléaire, sont au programme. Incarnez le fameux Solid Snake, cet espion de renom. La maîtrise de son corps (déplacements) et celle de son esprit (émotions) est nécessaire pour mener à bien la mission. La réalisation, dans son ensemble est un chef-d'œuvre, et le scénario digne du septième art.

Par Xavier Brun

Ne monte pas qui veut sur les marches du podium : cette récompense se mérite. Seules les meilleures réalisations, tous critères confondus, sont décorées. Immanquablement, se retrouvent les jeux de course (représentant 30 % du volume d'achat), les jeux d'action/aventure, les simulations sportives, quelques RPG, et jeux dits « bizarres ». Cette année pas de place pour la baston ou le tir, Quake 2 (Activision) étant le seul titre en compétition.

COURSE

V-Rally 2

Editeur : Infogrames
PS Mag : N°33
Note : 9/10

Réalisme des 70 spéciales, diversité des voitures et un moteur 3D exceptionnel. Le générateur de circuits et le mode multi-joueurs démultiplient la durée de vie du jeu. Accessible à tous.

TOCA 2 Touring Cars

Editeur : Codemasters
PS Mag : N°26
Note : 7/10

Un gameplay envié, une très bonne modélisation, des graphismes fins, de nombreux circuits et des voitures cachées. Que demande le peuple ! TOCA 2 Touring Cars reste un modèle du genre. (existe en Platinum !)

Driver

Editeur : GT Interactive
PS Mag : N°32
Note : 8/10

Indéniablement, cette simulation de course-poursuite est un des hits de l'année. Fans des Blues Brothers, sosies de Starsky, ou collectionneur de Mustang, ce titre unique n'attend que vous.

SPORT

Le Monde des Bleus

Editeur : Sony
PS Mag : N°36
Note : 7/10

Tactiques, réalisme et 250 équipes attendent ceux qui veulent revivre l'épopée de nos champions du monde. La licence des Bleus doit faire recette auprès des nostalgiques du 12 juillet 1998.

Tony Hawk's skateboarding

Editeur : Activision
PS Mag : N°35
Note : 8/10

Tous les fans de skate ou de X games apprécieront le réalisme et le dynamisme des attitudes dans ce soft. Les plus grands noms de la scène enchaînent des figures sur des parcours étudiés et variés.

Knock Out Kings 2000

Editeur : E.A.
PS Mag : N°37
Note : 7/10

L'excellente modélisation, la motion capture remarquable et la très bonne jouabilité, font de K.O Kings 2000 la meilleure simulation de boxe à l'heure actuelle. Eclatez-vous avec de nombreux boxeurs !

JEU DE ROLE

Final Fantasy VIII

Editeur : Squaresoft
PS Mag : N°36
Note : 8/10

Pas moins d'une heure de cinématiques exceptionnelles, une durée de vie incroyable (une cinquantaine d'heures). Est-ce un film ou un jeu vidéo ? Non, c'est une religion, un culte !

Jade Cocoon

Editeur : Crave
PS Mag : N°35
Note : 6/10

Amateurs de jeu de rôle et de belles forêts, Jade Cocoon saura vous ravir avec son côté onirique. Le mélange jeu de rôle et élevage de monstres en fait un titre original s'adressant à un public jeune.

Buster and the Beanstalk

Editeur : Sony
PS Mag : N°34
Note : 7/10

Des Tiny Toon qui courent pour éviter des enclumes, ou des explosifs qui volent dans tous les sens, sautent sur des ressorts et rencontrent des objets stupides et drôles. Bienvenue dans une ambiance de douce folie à la recherche de clés pour grimper les étages du haricot géant jusqu'au sommet.

ACTION

Metal Gear Solid

Editeur : Konami
PS Mag : N°29
Note : 9/10

Spécialiste de l'espionnage et de la diversion, Solid Snake est le maître du sang-froid. Nom de code : Metal Gear Solid, c'est LE jeu d'action/aventure de tous temps ! A posséder de toute urgence.

Legacy of Kain Soul Reaver

Editeur : Eidos
PS Mag : N°34
Note : 9/10

Passez du côté obscur en vous imprégnant de ce monde gothique en trois dimensions, aux graphismes résolument exceptionnels. Ensuite une seule issue : terminer ce jeu fantastique !

Silent Hill

Editeur : Konami
PS Mag : N°33
Note : 8/10

Climat oppressant et créatures démoniaques sont les ingrédients de cette aventure hors du commun. Une dizaine d'heures de jeu pour percer le mystère dans une atmosphère troublante et dérangeante.

Par Harine NITHIEWICZ

BIZARRE

UM JAMMER LAMMY

Editeur : Sony

PS Mag : N°37

La guitare électrique succède au rap. Revoilà nos sympathiques personnages en carton-pâte prêts à se déhancher. La difficulté est mieux étudiée que dans Parappa et la convivialité toujours de mise. Yeah !

WORMS ARMAGGEDON

Editeur : Hasbro Interactive

PS Mag : N°36

Note : 7/10

Basé sur un scénario loufoque, votre ver de terre devra se débarrasser de ses congénères. Pour ce faire, usez de tactiques les plus vicieuses que vous pourrez imaginer. Eclatant, oui, mais à plusieurs.

KURUSHI FINAL

Editeur : Sony

PS Mag : N°37

Note : 7/10

Jeu de réflexion par excellence, Kurushi Final propose à tous les adeptes de se triturer les méninges sur des centaines de niveaux ; et même à deux simultanément. Les cubes vont débouler de partout.

PLATINUM

LE TOP DU TOP POUR UN PRIX MINI, VOUS AURIEZ TORT DE VOUS EN PRIVER !

GRAN TURISMO

Editeur : Sony

PS Mag : N°20

Note : 10/10

Le seul titre à ce jour ayant reçu la récompense suprême : 10/10. Un chef-d'œuvre de perfection. Racé et révolutionnaire (des centaines de paramètres à gérer), GT est la référence des courses autos.

FINAL FANTASY VII

Editeur : Squaresoft

PS Mag : N°14

Note : 9/10

Final Fantasy est synonyme de jeu de rôle extraordinairement réussi. Le septième volet de la saga plonge les adeptes dans un univers envoûtant, où le Bien, le Beau et le Bon sont les maîtres mots.

RESIDENT EVIL 2

Editeur : Capcom

PS Mag N°19

Note : 8/10

Racoon city, deuxième, moteur ! Bruitages toujours angoissants, variété des lieux et zombis plus nombreux ; deux personnages, quatre scenarii impeccables. Dix d'heure de « flip » total. Le bonheur pour les amateurs de jeux d'horreur !

Par Xavier Brun

Vous aimez le ball-trap et les CD volants non identifiés, tous ces titres sont faits pour vous. Rien que du « pas bon » à tous les niveaux. En revanche, si c'est un cadeau que vous recevez, posez-vous des questions ! Cette charmante attention n'a qu'un seul objectif : vous dégoûter à tout jamais du jeu vidéo. Voilà en tout cas la liste des jeux 99 à éviter à tout prix. Ne vous y trompez pas : ce n'est que du bas de gamme, à ne pas mettre entre toutes les mains !

SPORTS CAR GT

Editeur : E.A.

Note : 0/10

E.A. maître de la simulation sportive devient parfois le mauvais élève, et porte le bonnet d'âne avec Sports Car GT. Toutes les qualités requises pour un jeu de course ont été mises à l'écart.

360°

Editeur : Cryo

Note : 1/10

Shooter sur un rayon de 360° est un principe original, sauf que vos concurrents, pendant ce temps poursuivent leur chemin, et vous ne savez plus où vous êtes lors des tirs. Ah si, dans le décor !

PUMA STREET SOCCER

Editeur : Infogrames

Note : 1/10

Un jeu de foot de rue et de n'importe où. Deux équipes s'affrontent via, semble-t-il, un ballon qui fuse dans tous les sens, se confondant avec les décors. Aucune technique, aucune tactique : injouable !

BIG AIR

Editeur : Accolade

Note : 1/10

Le monde du snowboard recèle bien des secrets, notamment pour Accolade. Big Air recrée des sensations de non glisse par le biais d'une réalisation graphique déplorable. Vivement que fonde la neige.

PERFECT ASSASSIN

Editeur : Grolier Interactive

Note : 0/10

L'an 2000 fait frémir tous les PC. Le Perfect Assassin, craint par toutes les PlayStation est sans intérêt. Joueurs de toutes les galaxies, unissez-vous et fuyez car la réalisation est minable.

VIRUS, IT'S AWARE

Editeur : Cryo

Note : 1/10

Ce soft d'action n'a qu'un seul objectif : vous faire déguerpir pour ne pas être contaminé par une très mauvaise jouabilité et un intérêt inexistant. Une protection maximale est requise devant ce « jeu » !

LA LISTE NOIRE

REFLEXION FAITE, RIEN NE VAUT L'ACTION.

FIGHTING FORCE 2

Ramper, ruser, c'est parfois utile pour survivre.
Mais, parole d'Hawk, lorsque l'on se retrouve seul
face à une organisation terroriste créatrice de cyborgs invincibles,
la maîtrise des arts martiaux et d'un arsenal d'armes dévastatrices
s'avère carrément plus efficace !

Rien à faire, pour réussir cette mission, il va falloir passer à l'action !

Peter's Plane

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans

PlayStation

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS*
www.eidos.com (*2,23 F/Min)

CORE

EIDOS INTERACTIVE

Fighting Force 2 © et TM par Core Design Ltd 1999. © et édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.